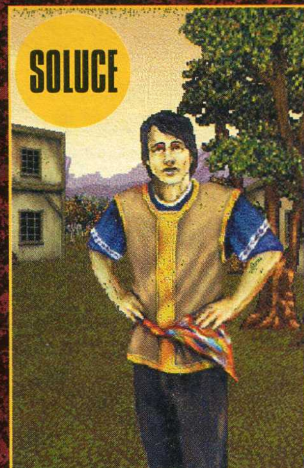
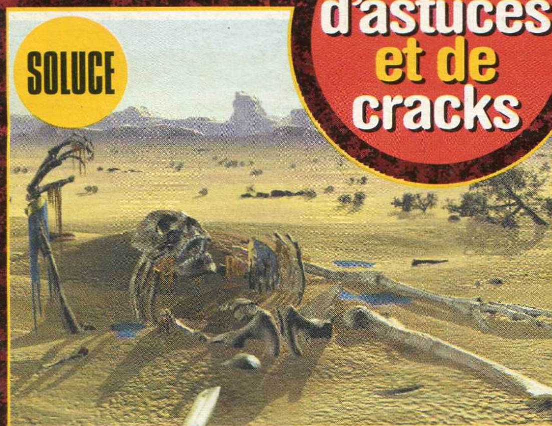


soluces

SUPPLÉMENT GRATUIT À JOYSTICK 94

Betrayal in Antara





Et les pages d'astuces et de cracks

Mysteries of the Sith



Fallout

sommaire

édito

Ahah, c'est pas parce qu'il n'y a pas eu d'édito le mois dernier qu'il ne devait pas y en avoir ce mois-ci. C'est trop facile ça, on ne se débarrasse pas de moi comme ça, les gars. En plus, je me fais super engueuler par Sarah, enfin, je me comprends... en Suisse aussi on me comprend d'ailleurs. Par contre, on ne me comprend pas du tout en Slovénie, au Vietnam, au Sri Lanka, à Sidney... dans tous les pays où on ne parle pas français, finalement. Enfin, revenons à nos moutons. Iansolo, que dis-je, ce très très cher Iansolo qui nous a coûté bonbon en piges avec son énorme soluce de Mysteries of the Sith, vous en propose la seconde partie. Le moyennement cher Pete Boule... disons assez cher quand même... mais moins que Ian... quoique, nous gratifie des soluces de Betrayal et de Fallout, alors que Peter Gabriel Lopez s'en donne à cœur joie dans les Jeux Crack pour que dalle. Pas un kopeck, rien ! Ahaha, on l'a bien eu, sur ce coup-là ! Rien je vous dis... nadé. Ahah, quel idiot...

Lord Casque Noir

JOYSTICK SOLUCES 934
est édité par la société Hachette Disney Presse SNC au capital de 100 000 F.
Locataire-gérant : RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry Le Luron, 92592 Levallois-Perret, Cedex.
Téléphone : 01 41 34 86 00
Télécopie : 01 41 34 87 99

Rédaction : 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex
Gérants : Bruno Lesouef, Fabrice Plaquevent
Directeur Delégué Adjoint : Pascal Traineau
Associés : Hachette Filipacchi Presse, The Walt Disney Company France
Directeur de la publication : Bruno Lesouef
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps

Rédaction et Coordination : Jérôme Darnaudet (casque@joystick.fr)
Ont participé à ce numéro : Céline Guise (kika@joystick.fr), Olivier Aubin (iansolo@joystick.fr), Laurent Sarfati (pom2ter@joystick.fr), Pierre Le Pivain (Pete Boule), Gabriel Lopez (crack@joystick.fr)
Direction artistique : A. LAnglois

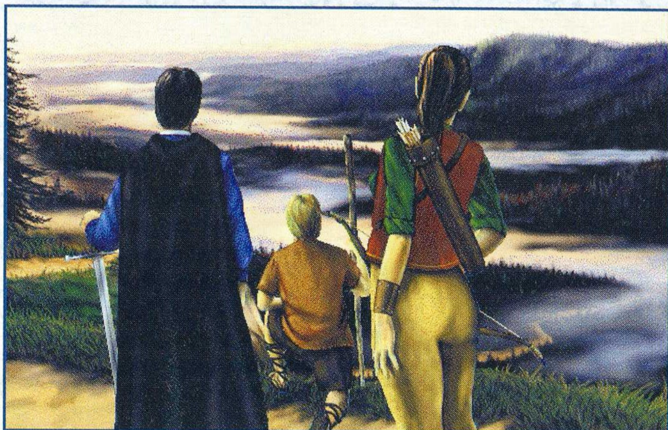
Maquette : Linos, Stéphane Noël dit Jah Rastafaraï
Secrétariat de rédaction : Simone Audissou, Michèle Jeanjean
Correction photographique : Stéphane Leclercq
Photogravure : Compo Imprim
Imprimé par : Roto Sud
Ce supplément au numéro 94 de Joystick est une publication Hachette Disney Presse

Vous désirez envoyer vos astuces ou poser des questions ? Vous pouvez le faire en écrivant à la rédaction : "Joystick Soluces" 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex, ou en contactant directement un membre de l'équipe. Pour ceux qui n'ont pas Internet : 3615 JOYSTICK, c'est bourré de soluces, d'astuces et d'aides de jeu. Tout jeu crack publié, c'est 50 francs, toute soluce, c'est 300 balles.

SOLUTION

Betrayal in Antara

Encore un jeu avec plein de choses à faire. Alors voilà, ce qui va suivre vous permettra de finir plus vite les chapitres que vous devrez traverser, c'est qu'là, vous vous retrouvez coincé quelque part dans le jeu. Si vous vous attendiez à trouver les solutions des codes secrets qui tiennent les coffres magiques et les serrures fermées, c'est râpé. Je m'occupe de finir les jeux, pas de rendre vos personnages plus forts et plus puissants en vous filant le moyen de trouver les artefacts magiques qui se planquent un peu partout, bordel !



PETIT DÉTAIL TECHNIQUE À LA CON

L'installation de Betrayal in Antara fait partie des choses comiques de ce monde. Si vous ne possédez pas de microprocesseur Intel, le setup vous dira que votre machine n'est pas assez puissante, et ce, quelle que soit la puissance de celui-ci. Si vous avez un K6 ou encore un Cyrix, NE FAITES SURTOUT PAS LE TEST QUE PROPOSE LE SETUP. Continuez l'installation du programme sans tenir compte des conneries qui seront déblatérées par le setup.
Sachez aussi que lors d'une désinstallation, vos sauvegardes sauteront, et sans demander votre avis. J'ai même plus la force de rire.

QUELQUES CONSEILS JUDICIEUX AVANT DE PRENDRE LA ROUTE

Y a pas à dire, mais la majeure partie des rencontres que vous allez faire vont se terminer dans le sang... Même si, durant les combats, les personnages qui manient l'épée exclusivement ont une grande importance, partez du principe qu'ils ne sont là que pour protéger votre lanceur de sorts. Votre sorcier est le personnage le plus puissant du groupe, mais aussi le plus vulnérable. En effet, pour tout arme de contact, il ne possède que son bâton, et de plus, il ne faut pas trop compter sur l'usage des sorts pour s'en tirer tout seul : les sorts utilisés pompent sur vos points de vie pour fonctionner. L'autre problème réside dans le fait que le lanceur de sorts a besoin de voir ses cibles ; aussi, si vous le protégez de trop près, il ne pourra rien lancer. De plus, si vos guerriers entretiennent ce qu'on appelle une zone tampon devant votre sorcier, celui-ci aura la possibilité de récupérer des points de vie en perdant son tour de jeu dans cette option. N'hésitez pas une seconde à vous servir des armes à distance lors du premier assaut. Moins vos ennemis auront de points de vie, mieux ce sera pour vous, alors, ne soyez pas pingre.

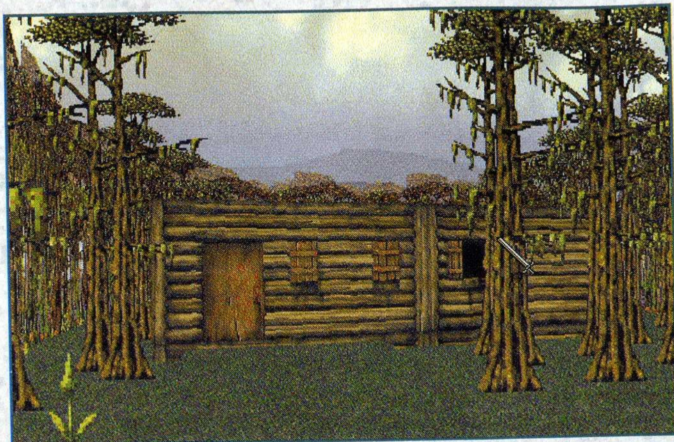


Pour retrouver le Prince Consort, il faudra être coopératif un petit moment avec des mercenaires.



Plusieurs fois au cours du jeu, vous serez mis au courant d'une éventuelle embuscade. Si vous n'êtes pas au mieux de votre forme, n'hésitez pas à rebrousser chemin suffisamment loin pour planter un camp et pour vous reposer. Quand vos points de vie seront remontés à leur maximum, vous pourrez revenir sur vos pas. Non seulement vous serez toujours prévenu du danger, mais en plus, vous aurez suffisamment de points de vie pour supporter un assaut. Un repos forcé est ce qu'il y a de plus intéressant pour regagner des points de vie. Cependant, surveillez attentivement vos vivres. Si vous n'en avez plus, vos points de vie feront un gros plongeon. Ne pensez pas qu'en prendre

SOLUTION BETRAYAL IN ANTARA

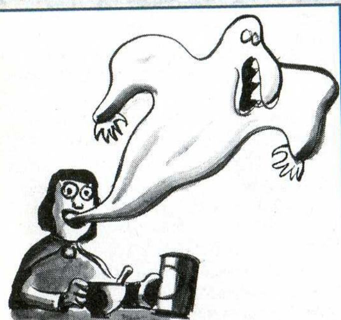


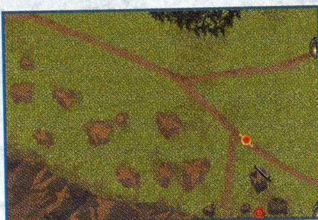
La planque du Prince Consort.

une grande quantité sera salvateur : si vous en avez trop, vos vivres seront vite avariés, et vous aurez l'impression d'avoir gâché pas mal de thunes pour rien. Passer des nuits dans une auberge est ce qu'on peut faire de mieux pour récupérer. Il faut simplement que vous ayez assez d'argent. Aussi, ne vous embarrassez pas trop de bijoux sur votre inventaire. Essayez toujours de les vendre contre de la monnaie sonnante et trébuchante. Simplement, faites en sorte d'éviter de vendre des bijoux magiques. De plus, quand vous vous reposez dans une auberge, non seulement votre jauge de points de vie remonte à son maximum, mais vous n'avez pas besoin de prendre de la nourriture sur vos vivres.

Magiquement parlant, vous avez aussi la possibilité de regagner des points de vie. Ce moyen vous les rend à leur maximum. Vous pouvez vous faire administrer des soins par des soigneurs, moyennant finance, ou vous pouvez acheter des potions du type "eau de Sen". D'une manière générale, faites en sorte de ne vous servir de vos potions magiques qu'en dernière nécessité.

Si par malheur vous vous retrouvez dans le





C'est au nord de la passe de Korus Lansing que vous trouverez William, Aren et le Prince Consort.

coma, essayez de rejoindre au plus vite l'auberge la plus proche. Si vous êtes perdu en pleine nature, donnez le maximum d'eau de Sen, puis reposez-vous pour regagner des points de vie.

CHAPITRE PREMIER

OÙ WILLIAM FAIT CONNAISSANCE AVEC AREN, QUI FAIT CONNAISSANCE AVEC KAELYN...

Votre aventure commencera sur les plages, à l'est de Briala. Expédiez votre dialogue avec William et Aren. Commencez par fouiller le corps qui est sur la plage, et mettez le cap sur la ville de Briala, à l'ouest. Entrez dans l'auberge du village et parlez avec Scott Gratizi, le type qui a le chapeau ridicule avec des plumes. Discutez de tous les sujets avec lui pour pouvoir obtenir de nouveaux pouvoirs magiques. Vous serez alors en possession de parchemins dans l'inventaire d'Aren. Cliquez dessus pour pouvoir apprendre vos nouveaux sorts.

A partir de Briala, il y a plusieurs chemins possibles pour vous rendre à Panizo. La route la plus sûre est la suivante : aller au sud vers



La ville de Grandeur.

Aspreza et Balmestri, puis aller à l'ouest vers Sortiga et Panizo.

Si vous êtes à la recherche de la difficulté afin d'acquérir de l'expérience, vous pouvez prendre l'itinéraire suivant : à l'ouest vers Imazi, au sud vers Ligano, à l'ouest vers Sortiga et Panizo. Partez du principe qu'à partir du moment où vous passez par Ligano, la route sera plus risquée.

Quel que soit l'itinéraire choisi, vous aurez un combat après Briala. Cette altercation vous fera rencontrer le troisième compagnon du groupe : Kaelyn.

Quand vous serez arrivé à Panizo, cliquez sur la propriété d'Escobar pour terminer le chapitre.

CHAPITRE SECOND

OÙ LES MONTARIS CRÈVENT DE SOIF, ET WILLIAM BOIT DU THÉ...

De Panizo, allez droit au nord, à Midova. Au nord de la ville, il y a une montagne. Si vous cherchez bien, vous trouverez un passage qui vous emmène directement vers Finch. Parlez-lui, allez dans la boutique d'épices de Midova et demandez du thé de Chail. Cette boutique bossant énormément sur des produits importés, il vous faudra attendre une semaine avant d'y retourner pour prendre livraison.

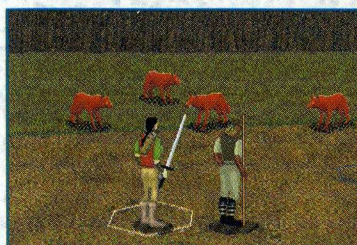
Quand vous y retournerez, parlez de tous les sujets avec le propriétaire, puis allez voir Antoni, le prêteur sur gage, dans la boutique voisine. Parlez-lui, et abordez tous les sujets de conversation. Partez de la ville, et allez au sud-est pour trouver Enkudi. Parlez-lui, et abordez le problème de sa dette. Il vous donnera des gemmes et une baguette de sourcier. Prenez-les et descendez vers le sud. Devant la montagne que vous devrez longer, vous vous ferez attaquer par des Montaris. Ils défendent l'entrée de leur grotte. Quand vous aurez gagné le combat, entrez dans le souterrain, et trouvez le Maître Montari. Parlez avec lui, et prenez le tunnel de droite qui part derrière lui. Vous trouverez la source tarie des Montaris. Mettez votre

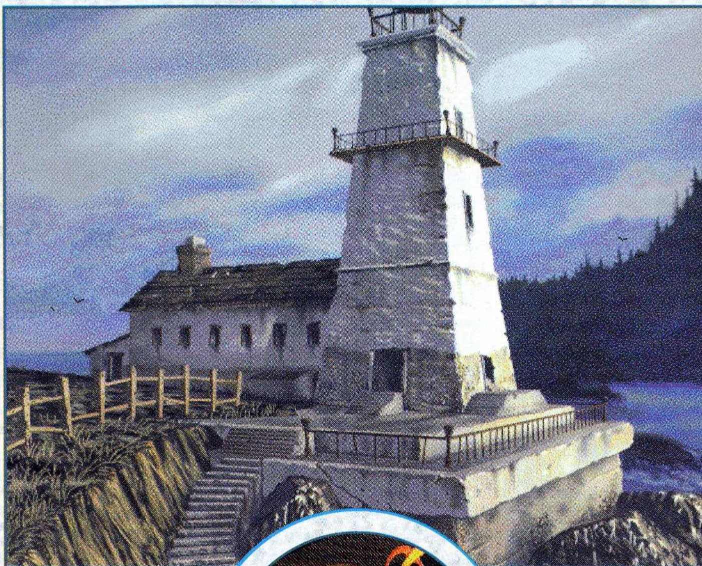
baguette de sourcier dessus, et sortez de la grotte.
Remontez vers Midova, retournez dans la boutique d'Antoni, et donnez-lui les gemmes. Allez dans la boutique d'épices de Paolo, et demandez-lui du thé de Chail, puis, allez voir Finch au nord de la ville. Pour vous remercier, il vous donnera de la poudre de Kalicor. Parlez-lui de tous les sujets, et quittez-le.
Allez au sud-ouest et trouvez le pont du Ticor qui se trouve à mi-chemin de Panizo. Allez au nord-ouest, dans la forêt, jusqu'à la rivière, puis suivez-la vers l'ouest jusqu'à ce que vous trouviez un passage à gué praticable. Allez directement à Ticoro pour terminer le chapitre.

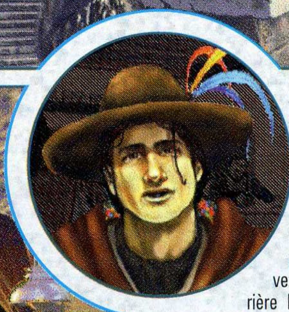
CHAPITRE TROISIÈME

OÙ LE PRINCE CONSORT DEVIENT LE PRINCE QU'ON SORT...

Tout ce chapitre se déroule à l'intérieur même de la Cité de Ticoro. Vous n'aurez plus la possibilité de camper à l'extérieur. De plus, comme toutes les auberges afficheront complet pour cause de grande fiesta dans la ville, vous ne pourrez crécher que dans une seule auberge. Sachez aussi que Ticoro est une grande ville, dans laquelle agissent une quantité de brigands et de conspirateurs. De fait, préparez-vous à être engagé dans des combats difficiles.
Commencez par aller à l'auberge "l'Ombre de Henne", elle se trouve dans le quartier sud-est de la ville. Parlez à l'aubergiste, puis parlez à Scott Gratizi au sujet des chambres disponibles. Reparlez à l'aubergiste pour avoir une chambre.
Allez sur la place centrale, et trouvez la porte d'entrée du palais. Cliquez dessus pour parler à lord Caverton. Montrez-lui l'amulette des bergers, et allez dans le temple qui est sur la place centrale, de l'autre côté du palais. Entrez, et cliquez sur la porte du fond de la nef latérale pour parler à Fellich Marr. Parlez-lui de l'héritière et sortez.
De retour sur la place, allez retrouver lord Sheffield qui s'y trouve, et parlez-lui de tous les sujets.
Allez vers le nord par l'avenue principale pour trouver Raal. Parlez-lui de tous les sujets, et allez vers la porte nord. Entrez dans le poste de garde qui est sur le côté et parlez au garde qui est de faction.


Ces chiens écarlates sont aussi des pensionnaires des Terres Dévastées.





Sortez, allez à la porte ouest de la ville et essayez de l'ouvrir en la crochetant. Puis allez à l'auberge "la Promesse du Chevalier" qui se trouve dans le quartier nord-est de la ville. Retrouvez Selana, elle se cache derrière l'aubergiste, montrez-lui le médaillon des Bergers, et parlez-lui de tous les sujets.
Sortez et allez au sud de la ville pour trouver l'échoppe des "Clefs et Boulons". Celle-ci n'est pas signalée par un écriteau, et il vous faudra frapper à un peu toutes les portes pour la trouver. Parlez à Coulaine de tous les sujets. Vous devrez avoir fait une tentative d'ouverture d'une des portes de la cité pour pouvoir demander un double des clefs de la Porte de la Muraille. Acceptez sa demande de découvrir le responsable du casse de toutes ses serrures et cadenas de la ville.
Allez dans le coin sud-est de la ville, et parlez à Torrance de tous les sujets. Revenez voir Cou-


Eh oui, Il faudra même aller au bordel !



La ville de Panizo, dirigée par le père de William.


Le laboratoire de Bryce : fouillez dans le coffre qui est en bas à gauche.

laine dans son échoppe, parlez-lui de tous les sujets, et prenez le double des clefs.
Retournez vers la porte des remparts qui se trouve au nord, et servez-vous de la clef sur la serrure pour ouvrir la grille. Montez sur les remparts, et allez au nord pour trouver le trou qui est dans le plafond du poste de garde. Cliquez sur le trou pour savoir où est caché le Prince Consort, et redescendez des remparts.
Allez au sud-ouest de la ville, à l'auberge "Verte Blanche", et parlez au garde qui est assis.
Retournez à "l'Ombre de Henne" pour terminer le chapitre.

CHAPITRE QUATRIÈME

OÙ L'ON VA AU THÉÂTRE, PUIS CHEZ LES MÉCHANTS...

Commencez à parler à Raal de tous les sujets, et dites-lui "au revoir". Puis, distribuez vos possessions. Kaelyn va quitter le groupe pendant quelque temps, et ne disposera pas d'aide magique, donnez-lui le maximum de potion et d'objets magiques, ça lui sera plutôt utile.
Allez vers le sud et trouvez Mackey. Parlez-lui de tous les sujets pour qu'il vous parle de Maria Liana. Allez au nord-ouest, et payez les Maçons pour qu'ils vous laissent passer sur le pont, puis continuez votre route vers le nord-ouest jusqu'à Isten. Allez à l'auberge "le Club des Coulisses". Sur place, parlez à lord Lighton et acceptez son offre de jouer contre vous. Il vous suffit de gagner trois fois contre lui pour le mettre sur la paille. Demandez-lui d'échanger une partie de son fric contre des places de théâtre et sortez.



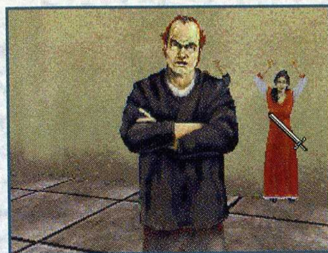
Allez au nord de la ville, prenez le sentier, et allez jusqu'à l'amphithéâtre. Donnez vos billets au guichet (la petite cabane qui est devant), et entrez à l'intérieur. Cliquez sur l'ouverture devant laquelle est placé un rideau, à droite de la scène. Parlez à Maria Liana de tous les sujets et de son fils Simon. Ressortez, et allez au village de Durst, à l'est. Allez dans le temple Henne, et parlez à Jhana de Simon et de "la mana de l'amour".
Allez au sud-ouest vers Ravenne, et trouvez la maison de Simon. Quand vous l'aurez trouvée, des bergers vous tendront une embuscade. Gagnez le combat, entrez dans la maison, prenez la lettre qui se trouve à l'intérieur et lisez-la.
Allez au sud, puis à l'est vers Levosche, et retrouvez Simon qui est au milieu de la ville. Parlez-lui de tous les sujets pour qu'il vous parle de la cachette des Bergers. Revenez à la maison de Simon, et creusez dans son jardin pour y trouver un médaillon (ne vous servez pas de la pelle pour creuser, mais cliquez directement sur le jardin).




C'est au nord de Midova que se planque Finch.



Voici le paysage typique des Terres Dévastées.



Ça, c'est Bryce, et au fond, c'est Selana ; la future ex-femme de William.



Allez dans la forêt, au nord-est de Ticoro. Tuez les Bergers qui sont sur place, et servez-vous du médaillon sur la grande pierre qui est flanquée contre la montagne. Observez bien le médaillon ; sur le bâton de berger, trois symboles, correspondant à ceux qui sont sur la pierre, sont gravés. Dans l'ordre, et de haut en bas, tournez dans le sens des aiguilles d'une montre le médaillon vers le premier symbole, puis en sens contraire vers le deuxième symbole, et enfin, de nouveau dans le sens des aiguilles d'une montre vers le troisième symbole (dans ma version, il faut tourner sur 5h00, puis sur 1h00, et enfin sur 10h00). Vous ouvrirez la porte du repaire des Bergers, et vous aurez fini le chapitre.

CHAPITRE CINQUIÈME

OÙ KAELYN EST PLUS POILUE QUE LA NORMALE...

Dès le début, vous aurez à combattre les Bergers. Une fois le combat terminé, allez à l'est, vers Durst et Friole, puis allez vers le nord jusqu'à ce que vous arriviez à une bifurcation. Continuez vers le nord pour y rencontrer Krrrfrrrlaak après Darvi. Parlez-lui de tous les sujets, puis continuez vers le nord jusqu'à Ridgewood. Fuyez les combats si vous rencontrez des spectres. Trouvez la maison de Kaelyn, elle se trouve au nord de la ville, et lisez le message que lui a laissé son père.



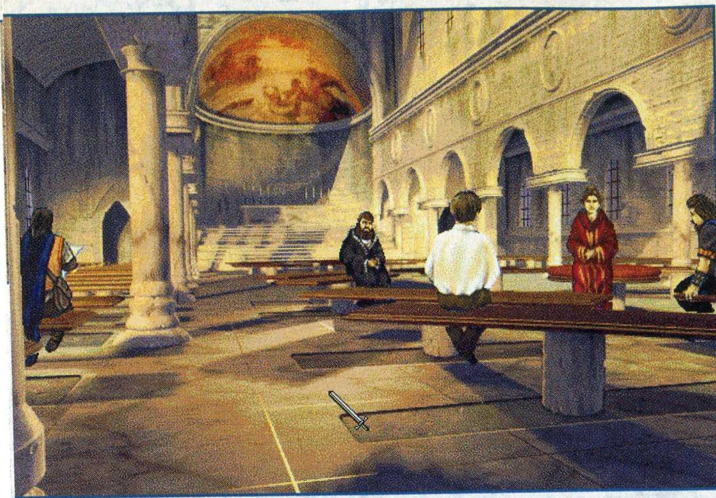
Allez vers le nord pour trouver la grotte de Garvin. Elle se trouve contre une montagne, dissimulée par les arbres, non loin de la mer. Trouvez Garvin, et parlez-lui de tous les sujets. Demandez-lui d'enchanter les armes, et donnez-lui toutes celles que vous désirez voir enchanter. Sortez, et allez combattre les spectres. Il sont au nombre de cinq et se cachent dans la forêt. Quand vous les aurez tous tués, un dialogue vous en informera. Allez revoir Garvin, parlez-lui de tous les sujets, et terminez le chapitre.

CHAPITRE SIXIÈME

OÙ LE PRINCE ROUPILLE DANS LES MARÉCAGES...

Vous vous retrouverez sous terre au milieu du repaire des bergers. Tournez deux fois de suite à droite, puis une fois à gauche. Vous trouverez un coffre secret dont la réponse est "Malkere". Ouvrez-le, et prenez la lanterne qui s'y trouve. Revenez sur vos pas jusqu'à ce que vous vous trouviez sur un embranchement à quatre voies. Tournez à droite, prenez le tunnel de gauche à l'embranchement suivant, puis allez jusqu'à la mosaïque qui se trouve au fond du tunnel. Servez-vous de votre lanterne sur la bougie qui est accrochée sur le mur à gauche de la fresque. Il ne vous restera qu'à appuyer sur les boutons rouges cernés de bleu pour ouvrir la porte secrète. Vous arriverez dans une zone aménagée, et quitterez ainsi la grotte pour un moment.

Quand vous aurez franchi la porte, allez à droite, puis prenez la deuxième à gauche. Restez sur la gauche pour arriver dans une grande salle. Celle-ci est remplie de Bergers, vous pouvez éviter le combat en passant incognito dans leurs dos, et à condition de ne pas trop les approcher. Continuez votre chemin pour retourner dans une grotte. Prenez le tunnel qui part sur la droite, et avancez jusque dans une grande salle. Longez la paroi de droite de la grotte. Dépassez le passage fermé d'une herse, et trouvez l'ouverture qui est un peu plus loin à droite. Entrez dans la petite grotte, vous y trouverez Gar Warren, le chef actuel des Bergers. Parlez-lui de tous les sujets, puis quittez-le. Quand vous en aurez fini avec lui, vous devrez affronter Maris ; la personne en qui il avait confiance, et qui l'a trahi. Combattez-la, et allez prendre le passage qui était fermé auparavant, au nord de la salle. Vous vous retrouverez au dehors. Si vous n'avez pas de Sang de Kor, allez à Bakril, à l'ouest, et achetez-en aux "Miracles Naturels". Allez à l'est, à Ganath, et parlez à Khorus Bale, dans la taverne "la Perle des Crachoirs". Faites boire du Sang de Kor à William, et cliquez sur le mot-clef "bras de fer". Sortez, et allez à Choth. Allez devant la taverne "le Tonneau Percé", et parlez de tous les sujets avec Lokath. Vous aurez à gagner un combat test, et si celui-ci n'est qu'une

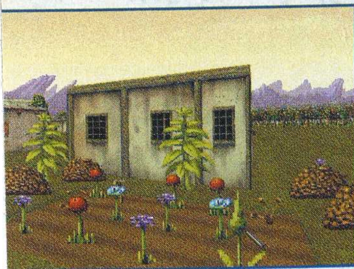


Le tabernacle de Henne, à Ticoro. Cliquez sur la porte du fond pour parler à Fellich Marr.



Vous n'aurez pas besoin de tout prendre dans le coffre de Bryce.

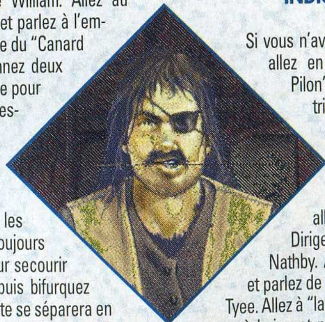
mise à l'épreuve, vous devez le mener comme tous les autres que vous aurez rencontrés auparavant. Quand vous aurez gagné, Lokath vous donnera des messages et des vivres. Allez au sud-est vers Pianda, puis à l'ouest vers Imazi. Allez vers le domaine de Garson, et allez parler à Birge. Donnez-lui les vivres, et allez vers la grotte des Montaris dans laquelle vous avez renouvelé la source avec la baguette de sourcier. Retrouvez Chee, le maître Montari, et parlez-lui de tous les sujets. Retournez voir Birge, et relatez-lui le succès de votre mission. Il vous donnera une lettre d'approbation. Allez rejoindre Lokath, et donnez-lui la lettre. Il vous donnera un nouveau message. Allez dans le camp de mercenaires qui se trouve non loin de Choth, et montrez le message aux sentinelles qui vous accueilleront. Puis, allez au centre du camp, et parlez avec Kahleth. Donnez-lui le message de Lokath pour qu'il vous donne des potions de marécage. Allez au nord-ouest, au bord des marécages près de Darvi. Parlez aux mercenaires que vous rencontrerez, et donnez-leur des potions de marécage. Pour traverser les marécages, buvez à votre tour de cette potion, et allez vers le nord-est pour y trouver une cabane. Cliquez dessus pour y trouver le Prince Consort et pour terminer le chapitre.



CHAPITRE SEPTIÈME

OÙ KAELYN ET RAAL RETROUVENT LEURS PETITS AMIS BRISÉS...

Allez à Grandeur au nord-ouest. Quand vous arriverez à proximité de la ville, parlez à Naku ; il vous donnera un message de William. Allez au "Courrier Fiable" à Darvi, et parlez à l'employé. Puis allez à l'auberge du "Canard Sauvage". Sur place, donnez deux fois 45 Durlas à l'aubergiste pour qu'il vous donne les messages de William.



Allez vers Durst, à l'ouest, et allez voir Jhana dans la chapelle de Henne. Parlez-lui de tous les sujets. Vous pourrez toujours vous porter volontaire pour secourir Phoebe. Allez à l'ouest, puis bifurquez vers le nord lorsque la route se séparera en deux. Allez vers Camille puis dépassez Eastbank, puis tournez vers l'ouest. Quand vous serez arrivé au pont, payez les brigands ou tuez-les pour pouvoir traverser, cela n'a pas beaucoup d'importance. Suivez la route vers le sud-ouest, et dirigez-vous vers la passe de Korus Lansing. Mettez-vous face à l'entrée de la passe sans pour autant trop



Le médaillon des Bergers est la clef de leur repaire.

vous en approcher ; l'accès en est sévèrement gardé par plusieurs groupes de mercenaires. Quand vous serez en face de la passe, remontez vers le nord, et explorez le coin vers l'est jusqu'à ce que vous trouviez William, Aren, et le Prince Consort. Ils se trouve non loin d'une bifurcation. Parlez-leur de tous les sujets, ouvrez votre inventaire, et servez-vous de trois cordes sur trois récipients de poix pour en faire trois explosifs (s'il vous manque de ces ingrédients, retournez voir Mackey, à l'est, pour en acheter). Utilisez vos explosifs sur les trois groupes de mercenaires les plus proches de la passe. Quand le dialogue entre les personnages de votre groupe s'amorcera de lui-même, allez au sud par la passe pour rejoindre Antara au sud-ouest. Quand vous serez arrivé près de la capitale, un dialogue se mettra automatiquement en route de manière à répartir les possessions de Raal vers les aventuriers à nouveau réunis. Prenez à Raal tout l'équipement que vous pourrez lui prendre : vous n'aurez plus l'occasion de le voir. Continuez vers Antara, cliquez sur vos compagnons pour pouvoir ouvrir un dialogue, puis rendez vous vers les portes d'Antara. Cliquez sur les portes pour pouvoir entrer. Parlez de tous les sujets avec les gardes, et terminez le chapitre.

CHAPITRE HUITIÈME

OÙ L'ON RECHERCHE UN REMÈDE POUR LE PRINCE SUITE À SON INDIGESTION...

Si vous n'avez pas de feuille de Fidali, allez en acheter au "Mortier et Pilon" à Breland. Allez à Knightridge, et allez parler au barman de "l'Epée et Crochet", puis rendez-vous dans la maison de l'artiste. Parlez-lui, et allez parler au fermier Dirigez-vous au sud-est vers Nathby. Allez sur le chantier naval, et parlez de tous les sujets au capitaine Tyee. Allez à "la Vierge Salace", achetez un verre à boire, et procurez-vous de la viande. Offrez un verre à Poul, et parlez-lui de tous les sujets. Si vous vous retrouvez sans eau de Sen, allez en acheter au "Bric-à-Brac".
Allez au nord, à Beluckre, et rendez-vous au bordel sans vous inquiéter pour votre virginité. Parlez à Mischa de tous les sujets, et allez dans la bou-

tique de Marlon. Parlez-lui, donnez-lui de l'eau de Sen, des feuilles de Fidali, et la viande ; il vous donnera de la crème de Sen. Allez donner le précieux baume à Mischa pour obtenir la clef de Grégor. Traversez Havesly pour aller parler à lord Sheffield de tous les sujets. Allez au "Sentinel", et parlez avec l'aubergiste de tous les sujets. Puis, montrez-lui la clef de Grégor ; vous aurez ainsi accès à la chambre du défunt, et vous pourrez prendre son journal. Allez à la Banque de Havesly, et parlez avec l'employé. Sortez et dirigez-vous vers la maison qui se trouve la plus proche du phare. Cliquez sur la porte pour pouvoir parler avec le gardien du phare pour en connaître l'entrée secrète. Avancez vers le phare, et dirigez-vous vers la barrière de l'enclos comme si elle n'existait pas. Quand vous verrez s'afficher l'image du phare, cliquez sur les rochers qui se trouvent près de l'entrée. Prenez et lisez les deux messages qui se trouvent à l'intérieur et allez vers le château de lord Sheffield pour terminer le chapitre.

CHAPITRE DERNIER

OÙ L'ON SE DIT QUE LA MAGIE, CE N'EST PAS LA MEILLEURE FAÇON DE SOUPER...

Avancez à l'intérieur du château, et trouvez les escaliers qui montent du coin nord-ouest. Arrivé au premier étage, franchissez le palier pour tourner à droite dans le couloir. Avancez jusqu'à la première porte à droite pour trouver la chambre de Selana. Ouvrez le coffre qui s'y trouve et prenez tout ce qu'il y a à l'intérieur (c'est-à-dire le bijou kitch, un morceau de papier griffonné et la clef de la cave).



Descendez les escaliers par lesquels vous êtes monté, et allez près de ceux de l'aile est. Ne les montez pas, et trouvez l'accès à la cave qui se trouve non loin des escaliers, au nord de ceux-ci. Servez-vous de la clef sur la serrure qui est sur le côté pour ouvrir la grille, et descendez. Tuez tout ce qui s'y trouve, et trouvez la pièce au fond à droite. Il y a une large brèche dans le mur du fond ; tuez tout le monde, et prenez-la.

Allez tout d'abord droit vers le nord, puis, quand vous aurez un vaste choix de directions possibles, descendez par celle qui part vers le sud-est. Trouvez lord Sheffield et Selana, sa descendance. Fouillez le cadavre qui est au sol, prenez le message qui est dans sa poche, lisez-le, et parlez de tous les sujets avec les Sheffield.

Sortez de la cave, puis du château. Tournez à droite en sortant, et longez la falaise qui est à l'ouest de la forteresse. Il y a une grotte, entrez dedans, et explorez-la. Vous devrez franchir des précipices. Pour cela, servez-vous d'une corde dessus. Dans ce vaste réseau souterrain, vous devrez vous évertuer à aller vers l'ouest. Chemin faisant, vous serez ainsi téléporté dans les Terres dévastées.

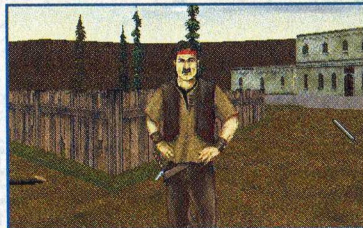
Vous trouverez le repaire de Bryce au centre des Terres dévastées. L'entrée se trouve juste derrière une grande place gardée par des chiens tout rouges. Entrez dans le repaire, trouvez Bryce, et combattez par deux fois. La première fois, vous devrez combattre ses chiens de garde, et la seconde vous devrez le combattre lui, et ses chiens de garde. Le combat terminé, allez au fond du couloir, ouvrez la porte du labo, et entrez. Parlez de tous les sujets avec Bryce, et laissez-le crever un grand coup. Puis fouillez dans le coffre qui est en bas à gauche. Prenez l'eau de Sen, les baies de Narcose, la plume de TrKaa, la poudre de Talicor et le liquide durcisseur. Mettez le tout dans le chaudron, et laissez la magie opérer. Vous aurez ainsi réussi à invoquer le fantôme qui tient en otage les âmes du Prince et de sa promise, et vous les échangerez contre celles des Sheffield. William devient donc un célibataire... Longues seront les nuits de solitude.

CONCLUSION

OÙ L'ON SE DEMANDE SI ON A UNE BONNE ASSURANCE-VIE...

Et voilà ! L'âme du prince revient à bon port, ainsi que celle de sa future ex-moitié. Mariage en grande pompe en perspective ! Le maître de cérémonie n'est autre que Fellich Marr lui-même. Et pour la suite des événements, c'est aussi lui le commanditaire du vaste complot que vous avez cru avoir déjoué... Tiens, les nuages sont bas, ils passeront pas la nuit.

Pete Boule



CHIÉS MODES

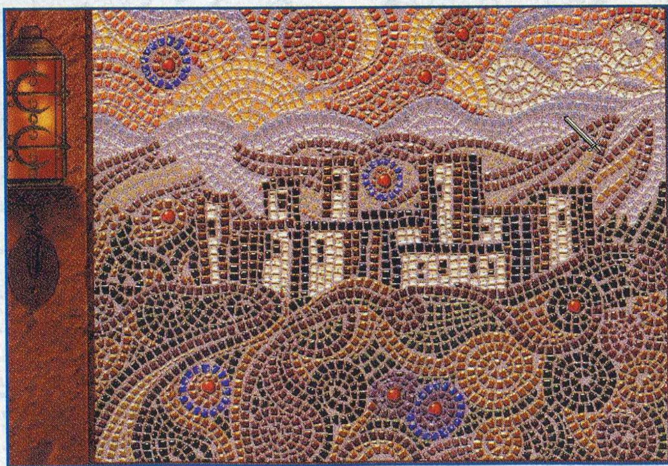
Où l'on se dit que vous n'êtes qu'une bande de tricheurs...

Eh oui, il faut attendre la fin du texte pour les avoir ! Comme ça, ça me donne l'impression que vous avez lu un peu.

Commencez par appuyer sur les touches Ctrl+Maj+Z, et tout ça en même temps. Quand la fenêtre textes sera apparue, tapez les textes suivants.

- "Some call me Tim" : anéantira vos ennemis en les transformant en purée informe.
- "Man does my leg hurt" : vous guérira tout le monde en un seul coup.
- "Supermarket for the rich" : vous donnera accès à du très bon matos défiant toute concurrence, puisque gratuit. Notez que tout ce que vous trouverez sur place n'est pas renouvelable ; vous devrez faire avec ce stock durant toute la partie.
- "Why am I so dull" : c'est vrai quoi, pourquoi suis-je aussi stupide ? Cela vous gonflera toutes vos compétences de 10 %.
- "Ask a glass of water" : vous redémarrerez le jeu au début du chapitre en cours.
- "Gotta have magic" : vous file tous les sorts gratos.

Tous ces cheats marchent sur un clavier AZERTY, ce n'est donc pas la peine de chercher à les convertir en clavier QWERTY.



Appuyez sur les boutons cernés de bleu pour ouvrir la deuxième porte secrète du repaire des Bergers.

Mysteries

2e PARTIE

Woaa! trop puissant le Mysteries of the Sith. Seul Joystick pouvait nous pondre une suite aussi réussie de la soluce de MOTS, inaugurée le mois dernier. Hmmm, me semble que j'ai déjà lu ça quelque part... Euh, quoi qu'il en soit, voilà tous les secrets et les trucs pour finir votre add-on préféré, bande de petits veinards.



NIVEAU 7 L'ASTROPORT DE KATRAASII, ZONE B

Le grand retour des Trandoshans avec le fameux fusil à concussion.

SECRET 1

A gauche de la voiture écrasée, au fond, il y a une maison avec un civil devant. Entrez, sous la rampe vous trouvez du matos.

SECRET 2

A partir de la voiture, allez à droite par l'escalier. Sous un balcon, il y a un Gran qui envoie des grenades. Tuez-le et utilisez la force pour sauter sur le balcon (il est éclairé par des lumières vertes et violettes). Suivez ensuite les rues et vous arrivez devant un Transhodan pas très amical. Butez-le et entrez dans le hangar bizarre avec des espèces de lumières retournées au mur. Derrière l'une des lumières, il y a une grille. Découpez-la et entrez. Vous arrivez dans un hall partiellement dallé. Sautez avec la Force sur l'une des plates-formes. Suivez la corniche autour des bâtiments jusqu'à ce que vous arri-





viez dans une autre zone ouverte. Sautez au sol. Vous arrivez à une zone avec des portes de trafic (Mara se plaint).

SECRET 3

Juste après que Mara a causé, il y a un long hall avec un plafond en arche. Ouvrez la porte, entrez dans la cour et prenez immédiatement à gauche. Il y a un petit bar. Avant d'y aller, utilisez la force pour sauter sur l'espace juste au-dessus. Il y a une grille. Découpez-la pour entrer dans une zone secrète. Dites bonjour à l'Ugnaut au passage. Montez sur le balcon à gauche des portes de trafic. Vous arrivez à un appartement privé.

SECRET 4

Dans l'appartement, assurez-vous d'"activer" les lits. Sous l'un des lits se trouve un autre secret. Regardez, par la fenêtre de l'appart', les gars qui ont l'intention de vous faire bouffer des roquettes. Liquidez-les et sautez en bas.

SECRET 5

Après avoir sauté dans la rue, utilisez la Force pour sauter sur la corniche juste de l'autre côté du balcon. Ouvrez la porte et descendez dans un autre appartement privé.

SECRET 6

En sortant de la maison par la porte, sur le côté avec le haut penché, regardez en l'air. Il y a suffisamment de place pour sauter avec la Force sur une corniche. Vous trouvez du matos et un petit copain pour vous accueillir. Explorez les différents hangars de cette rue. Dans l'un d'eux, vous trouvez une voiture aérienne. Cette voiture peut vous emmener sur la corniche. Vous trouvez une grille à franchir. Vous pouvez accéder à ce coin après avoir enfoncé un interrupteur ou en sautant avec la Force. Passez la grille et allez sur les toits.

SECRET 7

Des toits, vous apercevez un autre toit arrondi. Passez de l'autre côté pour récupérer un sac à dos. Regardez de l'autre côté. Vous voyez un groupe de Troopers. Débarrassez-vous d'eux et descendez par les auvents.

 On le dit et on le répète : toute soluce publiée rapporte 300 francs à son auteur.

of the Sith

SECRET 8

A partir de là, suivez la rue jusqu'à une porte à la forme bizarre. Pénétrez et tuez les trois Grans. Juste dessous se trouve un ventilo. Utilisez la Force pour sauter à travers les pales.

SECRET 9

Après avoir sauté en bas de la corniche du secret 7, il y a un espace qui mène au rez-de-chaussée de l'hôtel. A l'intérieur, il y a un escalier menant à l'étage. Sous l'escalier se trouve un secret.

SECRET 10

Au bout de la rue, sautez avec l'aide de la Force à travers l'arche.
Traversez le pont en courant et prenez deux fois à gauche. Repérez une mine après le dernier tournant. Il y a deux portes dans cette zone mais concentrez-vous sur la pièce de l'autre côté de la rue. Vous pouvez utiliser le Scope avec précaution pour liquider les occupants. Maintenant, retournez aux deux portes. Essayez la porte de gauche. A l'intérieur, il y a une mine. Utilisez un détonateur thermique pour la faire éclater. Montez l'escalier et récupérez la clé bleue. Maintenant, redescendez et essayez l'autre porte. Butez le Transhodan et ouvrez une autre porte. Voilà Abron Mar ! Enfin, vous le tenez... euh, en fait, pas vraiment.

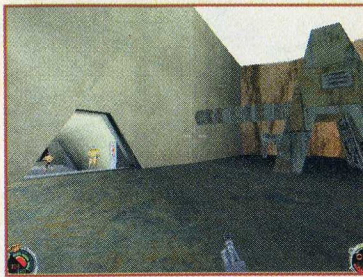
SECRET 11

Utilisez la Force pour sauter sur la corniche où se trouvait le Gran.

NIVEAU 8 FORTERESSE DE TAKARA

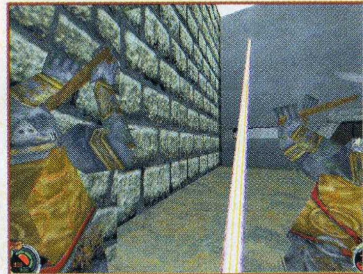
Vous démarrez sans arme. Vous récupérez le sabre laser assez vite, mais vous passerez le reste du temps à courir après l'équipement. Quand vous mettez la main sur un blaster, ne pétez pas les plombs en tirant partout. Vous aurez besoin des munitions. Sinon, la routine en matière de méchants pas beaux. Hmmm, enfermé dans une cellule... Comment allez-vous vous échapper ? Trop facile, utilisez le pouvoir Préhension pour piquer la clé au garde Gamoréen. Ouvrez vite la cellule pour sortir. Bon, vous n'avez pas d'arme. Vous pouvez essayer de vous faire les deux gardes au poing, mais c'est peut-être plus conseillé de les éviter. Vous pouvez libérer les prisonniers pour qu'ils attaquent les Gamoréens... à moins qu'ils ne vous attaquent.
Dans une cellule inoccupée, vous pouvez récupérer un levier. Dans une autre cellule, le mur du fond est explosé et mène à une conduite d'égout. La conduite est ouverte. Au-dessus de la conduite, il y a une petit niche avec un interrupteur. Utilisez le levier dessus puis sautez à l'intérieur de la conduite. Passez sous le tunnel submergé. Vous arrivez devant deux tunnels. Montez dans le premier. Préparez-vous à une baston en faisant surface. Une scène intermédiaire vient faire les présentations du Rancor. Dès que vous avez à nouveau le contrôle, courez au coin et montez par le petit ruisseau. La route est barrée mais vous voyez votre sabre de l'autre côté de l'obstacle. Utilisez Préhension pour le récupérer. Yah ! vous pouvez affronter le Rancor, mais ne vous approchez pas trop près pour ne pas finir en croquette.





SECRET 1

Une fois le Rancor calmé, replongez dans le tunnel inondé. Tournez à gauche dans le tunnel que vous avez ignoré tout à l'heure. Au bout de ce second tunnel, il y a une grille que vous pouvez maintenant défoncer avec votre sabre. Retournez à la zone où il y avait le Rancor. Maintenant que le monstre est mort, la porte métallique est relevée. Suivez ce nouveau tunnel jusqu'à ce que vous arriviez dans un grand couloir. Il y a une porte avec un droïde devant. Franchissez-la. Tuez le garde puis passez une autre porte. Marchez sur le tapis roulant et récupérez le bras du droïde au coin de la pièce.



SECRET 2

Sous le tapis roulant, vous trouvez une grille. Coupez-la au sabre et sautez dedans. Retournez dans le couloir où vous avez vu le droïde et prenez par l'autre porte. Une sorte de hangar. Il y a une porte au niveau du dessus mais elle est fermée. Liquidez les rigolos et descendez dans la pièce avec une autre porte. Vous vous retrouvez dans une zone du même style avec une voiture aérienne amarée au-dessus de l'eau.

SECRET 3

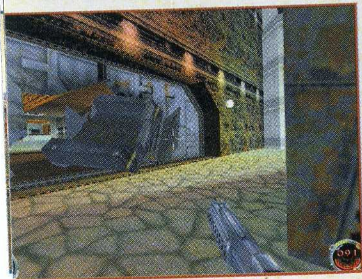
En entrant dans la zone, regardez en haut les poutres au fond de la pièce. Vous voyez la petite ouverture ? Sautez dedans. Passez une porte dans le niveau d'en dessous. Suivez un escalier qui monte à une salle de contrôle et enfoncez l'interrupteur. Cela va ouvrir une porte dans le premier hangar que vous avez traversé. Retournez dans le hangar et sortez par les portes ouvertes à gauche. Vous vous trouvez en train d'escalader un petit canyon. Il y a une entrée qui est fermée. Montez sur l'entrée et passez par une grille du côté opposé. Dans cette pièce, il y a un dispositif GCT. Récupérez-le. Sortez de la pièce par la porte qui mène au hangar. Sortez dans le grand couloir. Une porte blindée qui était fermée est maintenant ouverte. Utilisez la Force pour sauter à travers la salle qui est remplie de flotte électrifiée.

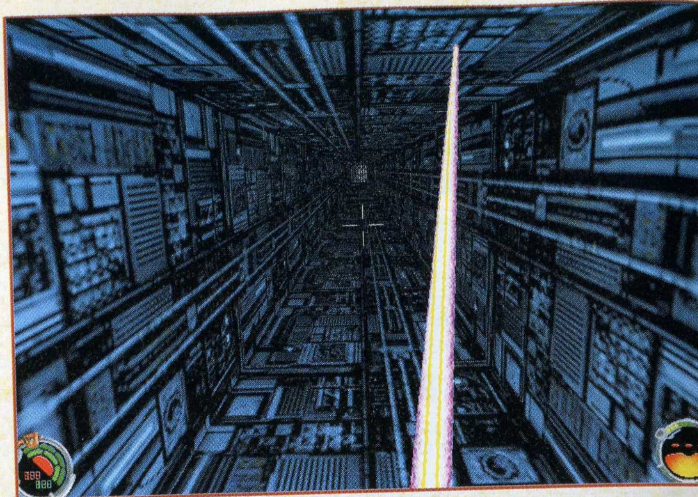
SECRET 4

Dans le couloir de l'autre côté de la flotte électrifiée, il y a une pièce avec une passerelle au-dessus. Explosez les réservoirs de carburant pour découvrir l'entrée du secret. Il y a une autre pièce dans cette zone avec trois interrupteurs. Enfoncez celui du milieu et celui de droite uniquement. Puis faites demi-tour et retournez à la flotte. Plongez et nagez jusqu'à une caverne inondée. Faites surface de l'autre côté puis courez jusqu'au dock.

NIVEAU 9 VAISSEAU D'ESCORTE DE LA NOUVELLE RÉPUBLIQUE

Les pirates ne sont pas très différents des Troopers. Il y a pas mal de dangers : champs de





force, portes pièges et parfois des boules d'énergie. Descendez au niveau du bas où se trouvent les X-Wings. Sur l'un des murs, il y a une fenêtre et une porte. Il y a un interrupteur que vous pouvez déclencher avec l'aide de la Force. Utilisez la Poussée sur l'interrupteur et les X-Wings vont décoller. Un énorme ascenseur va monter révélant une grille en dessous. Découpez-la au sabre et passez par-là. Vous allez arriver dans un couloir.

SECRET 1

À l'une des extrémités du couloir, il y a une tourelle. Il y a un interrupteur au coin, enfoncez-le. Maintenant, regardez à la base de la tourelle et appuyez sur Espace. Amusez-vous avec votre nouveau joujou. A l'autre bout du couloir, il y a un tunnel baigné de lumière bleue et des soldats morts qui flottent dedans : un petit problème de gravité. Sautez pour monter dans le tunnel. Vous arrivez dans une zone qui se trouve sous le sol. Il y a des trous près des supports du plafond par lesquels vous pouvez passer. Vous arrivez dans une zone similaire. Montez par l'ascenseur. Vous arrivez dans une zone médicale. Utilisez le droïde médical si vous êtes blessé. Il y a une série de doubles portes à cet endroit. Ignorez-les pour l'instant. Passez plutôt par la brèche dans le mur. Prenez un ascenseur pour monter dans un salle de contrôle. Tuez tous les pirates puis fracassez la vitre si ce n'est déjà fait. Entrez dedans et prenez la clé sur l'officier mort. Enfoncez l'interrupteur ordonnant l'évacuation (le panneau dans le mur protégé par un champ de force) et retournez dans la zone médicale.





Les doubles portes dans la zone médicale sont maintenant ouvertes. Passez une autre série de doubles portes et montez par l'un des ascenseurs au fond du couloir. Vous êtes témoin de la scène et Mara fait son commentaire. Mais récupérez le secret d'abord.

SECRET 2

Sautez sur le tube et marchez jusqu'au bout où se trouvent les soldats de l'Alliance. Une fois de l'autre côté, faites demi-tour et frappez avec le sabre le montant métallique qui supporte le tube. Maintenant, sautez dans le tube. Marchez jusqu'au bout du tunnel. Faites gaffe, la zone est dangereuse, ne glandez pas trop longtemps dans le coin. Maintenant rebroussez chemin de l'autre côté. Frappez avec votre sabre le deuxième montant du tube. Retournez là où se trouvent les soldats de l'Alliance. mais magnez-vous le train. Des rayons électriques rendent la zone super mortelle. Nettoyez la zone en butant les pirates puis trouvez la porte avec le panneau explosé. Juste à côté se trouve un interrupteur que Mara ne peut pas utiliser.

SECRET 3

Essayez quand même d'actionner le panneau. Maintenant, tournez au coin pour arriver à une petite porte. Une unité R2 passe la porte. Vous devez entrer rapido avant que la porte ne se ferme (il y a un panneau pour ouvrir la porte de l'intérieur). A présent, baissez-vous près de l'unité R2 et appuyez sur Espace pour l'utiliser. L'unité R2 tournera au coin et ira vous ouvrir la porte.

SECRET 4

Après être entré dans la cachette de l'unité R2 à droite de la porte, il y a un petit compartiment similaire à celui de l'unité R2. Vous pouvez pousser le R2 en face de la porte puis utiliser Espace pour activer la porte.
Vous arrivez devant deux ascenseurs après avoir passé la porte ouverte par l'unité R2. Vous passez à proximité d'une mine qui se déclenche. Courez pour ne pas vous prendre l'onde de choc. Ignorez les deux portes pièges et entrez dans la zone avec les caisses. Sautez sur le dessus des caisses. Les pirates vont commencer à les transporter dans leurs vaisseaux. Sautez au sol pour ne pas passer le champ de force.

SECRET 5

Utilisez le sort de Vision pour repérer un poste de contrôle dans le coin. Explosez la vitre. Balancez des grenades pour déclencher les mines avant de pénétrer. Retournez là où il y avait les caisses. Montez par l'ascenseur. Là où se trouvait l'Holocron, vous remarquez plusieurs grilles dans le mur.

SECRET 6

Trouvez la grille qui est bloquée par deux caisses. Vous pouvez pousser les caisses. Il y a aussi une caisse isolée. Poussez-la contre le pilier qui contient la grille. Défoncez la grille pour récolter le secret.

SECRET 7

Dans ce nouveau tunnel, utilisez la Force pour sauter au-dessus. Vous vous retrouvez dans un puits relié à toutes les grilles. Il y a une invincibilité temporaire à récupérer.

Descendez par le tunnel jusqu'à ce que vous arriviez à une grille en bas du niveau. Pénétrez-y. Actionnez tous les interrupteurs dans les deux pièces de contrôle et la porte menant au cœur s'ouvre. Entrez. Vous êtes sur une passerelle. Au bout d'une des passerelles, il y a une grille circulaire. Passez par-là.
Tuez les pirates dans la pièce en gravité zéro. Vous voyez une chambre de contrôle. Dessous, il y a une grille. Découpez-la pour accéder à un ascenseur. Descendez. Dans cette zone, il y a une caisse ouverte dans laquelle vous devez entrer avant qu'elle ne se ferme pour finir le niveau. Donc, ne perdez pas trop de temps à vous battre.

NIVEAU 10
MISE EN ORBITE D'USINES SPATIALES

Faites attention aux droïdes/robots de construction volants, l'équivalent des sentinelles chez les pirates. Il y a du matos à récupérer sur les caisses au début. Allez dans la pièce suivante et enfoncez l'interrupteur. Dans la pièce d'après, il y a un interrupteur bleu qui doit être actionné avec une





clé. Ignorez-le pour l'instant et sautez en bas. Avant d'entrer dans la zone rouge, il y a deux interrupteurs de chaque côté des passages. Enfoncez-les rapido et courez. De l'autre côté, butez le robot pour récupérer la clé bleue.

SECRET 1

A partir de la plate-forme avec le robot, prenez à gauche. Il y a un mur qui peut être détruit. Pénétrez pour récupérer le secret. Avant de repasser de l'autre côté, vous devez enfoncer deux interrupteurs dans cette zone. Vous pouvez alors traverser sans danger. Retournez à l'interrupteur bleu et actionnez-le. Une écoutille s'ouvre. Sauvez la partie. Vous devez accéder à une autre écoutille dans le tunnel mais rapidement. Sautez. Ouvrez l'écoutille, entrez et sauvez à nouveau. Il vous faudra plusieurs essais pour y arriver.
Continuez tout droit. De la salle circulaire, sautez sur la plate-forme en dessous. Il y a une écoutille ouverte par l'interrupteur bleu dans laquelle pénétrer. L'autre écoutille se trouve de l'autre côté et il est moins dur d'y accéder.

SECRET 2

De l'autre côté de l'écoutille, vous voyez une veste blindée dans une ouverture. Sautez pour la récupérer. Maintenant, sautez dans la pièce en dessous. Butez le robot et prenez la clé jaune. Dans la salle de contrôle suivante, il y a deux interrupteurs jaunes au sol. Enclenchez-les et sautez sur le tapis roulant. Dégainez votre sabre. Suivez les tapis roulants qui se terminent par un champ de force. Vous devez sauter en bas pour l'éviter. Vous volez au fond d'un petit puits. Empruntez le couloir en faisant gaffe à l'électricité et aux robots.

SECRET 3

Après le tunnel plein d'électricité, vous entrez dans une pièce carrée. Affichez la carte pour



SOLUTION MYSTERIES OF THE SITH



voir quatre petits carrés dans cette pièce. Regardez en haut pour voir les trous. Utilisez la force pour passer par les trous. Récupérez le secret.

SECRET 4

Sautez en bas. Arrêtez-vous au trou dans le sol. Avec le sabre, détruisez les deux cheminées rouges à droite et à gauche. Maintenant, vous pouvez sauter dans le trou. Des interrupteurs au plafond vous propulsent en haut, ou bien vous pouvez sauter. Allez au fond du couloir puis sautez. Une bonne partie de tir au pigeon vous attend. Vous vous retrouvez dans une zone remplie de pirates et de robots. Eliminez-les. Détruisez les deux caméras pour pouvoir ouvrir la porte de sortie. Dans la pièce suivante, il y a un canon. Quand vous vous approchez de la sortie, des pirates déboulent. Vous pouvez vous les faire avec le canon ! Quand il seront refroidis, empruntez la porte qui vous mène à la fin du niveau.

NIVEAU 11 BASE DE KAEROBANI

Prenez garde aux sauts surprenants des Noghri. Butez-les, de loin si possible. Le repeater est aussi pas mal à bout portant, ou le sabre. Entrez dans la zone avec la fontaine. Une branche mène à un bar où on va vous faire la fête. Vous n'êtes pas obligé d'y aller, vu qu'il n'y a pas grand-chose à récupérer. Montez par le grand escalier. Traversez un pont. Notez les deux balcons surplombant le pont. Ce ne sont pas des secrets mais ils contiennent du matos. Vous arrivez à un chemin avec une rivière et plein de grandes portes. Ouvrez l'une des portes pour entrer dans le marché. Liquidez les méchants et sautez sur les toits.Trouvez une zone avec un pilier. Sautez dessus grâce à la faible gravité. Sautez d'en haut du pilier sur le nouveau chemin. Contournez le pilier et enfoncez l'interrupteur. Suivez la passerelle noire. Vous sautez dans un nouveau passage où un souffle d'air menace de vous éjecter du bâtiment.

SECRET 1

Dans le hall avec la passerelle noire et le tunnel d'air, sauvez juste après la deuxième série de tunnels. Sortez votre sabre, lancez le pouvoir Célérité et attendez que le courant d'air diminue. Courez à donf dans le tunnel de gauche (d'où vient l'air) et découpez la grille. Entrez et sautez dans une alcôve à gauche avant que le courant d'air reprenne. Voilà le secret.



Si vous êtes emporté par le souffle, il y a une grille au coin de l'endroit où vous atterrissez. Découpez et entrez dedans, ça vous mènera où il faut.

Dans les deux cas, vous arrivez dans une zone avec de l'eau et des leviers. Le premier levier fait monter des blocs de ciment. Sautez dessus. Utilisez le pouvoir Préhension pour actionner le second levier qui fait monter les autres blocs et descendre ceux où vous êtes. Sautez juste avant que le nouveau bloc apparaisse. Répétez le processus jusqu'à ce que vous soyez de l'autre côté. Passez une porte et arrivez à une grille. Découpez et entrez. Nagez. Waou, des Dugons.

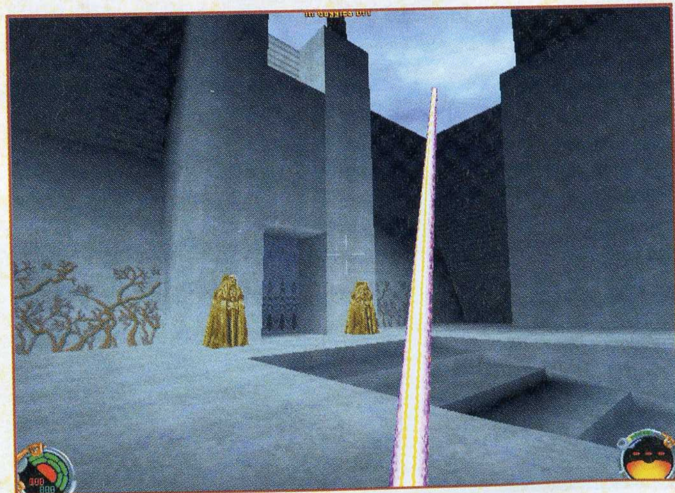
SECRET 2

Eliminez les Dugons. Respirez un bon coup et nagez dans le coin par lequel vous êtes entré dans l'aquarium. Une fois arrivé au fond, nagez à droite. Vous arrivez à une grille. Passez-la et vous trouvez la pièce du secret avec plein de matos.

Nagez en haut de la structure. Une grille s'y trouve. Découpez et entrez. Après le couloir, vous arrivez au musée de Kaerobani. Tiens, la tête de 8t88. Mais bon, on s'en fout. Comment arriver à l'holocron ? Dans une de ces pièces, il y a une petite piscine rectangulaire et au fond, une grille. Découpez et passez par la grille. L'eau vous entraîne. Une fois que vous avez repris le contrôle, descendez par le tunnel. Vous émergez sous une cascade. Suivez le nouveau chemin jusqu'à une porte. Enclenchez le bouton et courez à l'intérieur.

Vous vous trouvez dans une zone sous l'holocron. Utilisez la Force pour sauter sur la plate-forme. Woa ! La plateforme vous envoie dans une piscine pleine de flotte. Butez les gars aux couteaux et sauvez-vous par le couloir.

La suite est assez linéaire. Montez par un ascenseur en faisant gaffe aux pirates avec les rail-guns. Vous arrivez dans la zone par laquelle vous êtes entré dans le marché. Revenez à la zone d'atterrissage et allez où se trouvent les tapis roulants. Suivez le tapis jusqu'à une grande zone avec des caisses. Sautez sur la passerelle. Suivez-la jusqu'à la sortie. Vous trouvez une chambre circulaire gardée par des pirates. Tuez-les et descendez les escaliers. Allez aux portes, enfoncez les boutons et faites-vous la belle.









NIVEAU 12 MARÉCAGE DE DROMUND KAAS

Y'a du pipole dans ce niveau. Les Dianogas vont vous rappeler Dark Forces mais cette fois, vous ne pouvez les combattre qu'au sabre. Avec un peu de place, vous pouvez vous les faire (frappez puis reculez) mais évitez-les quand c'est possible. Même tactique avec les Wampas. Il y a beaucoup de Maillocs qui ont tendance à attaquer en groupe. Utilisez le double coup de sabre (W) en tournant sur vous-même pour faire un max de dégâts. Les plantes épineuses balancent des dards que vous pouvez renvoyer comme un projectile de laser. Vous pouvez utiliser le pouvoir Persuasion pour devenir invisible. C'est là que viennent vous gêner les Ysalamiri qui annulent la Force dans un rayon de dix mètres. Vous pouvez les pousser. Si vous vous faites entraîner dans un des tourbillons, utilisez le pouvoir Célérité pour vous échapper. Utilisez la carte et le pouvoir Vision pour repérer les tourbillons. Dans ce niveau, votre seule arme est le sabre.
Au début du niveau, utilisez le pouvoir Persuasion pour passer la statue.

SECRET 1

Juste après le premier tourbillon, vous trouvez une espèce de branche. A gauche, il y a un tunnel menant à une piscine. Dans la piscine se trouve un dianoga. Tuez-le et récupérez le secret au fond.

SECRET 2

A droite de la zone, avec l'espèce d'arbre au milieu, il y a une petite plante pensante. A gauche se trouve une corde. Utilisez la Célérité ou le Saut pour monter. Vous arrivez sur un plateau où se trouve le secret.

SECRET 3

Vous arrivez dans une zone avec plusieurs plantes et des Mailocs. Butez-les et allez à l'arbre. Utilisez-le comme une rampe en combinaison avec Célérité et Saut pour accéder à une corniche. En fait, il y a deux corniches. Sur la seconde, il y a un Ysalamiri. Si vous prenez suffisamment de vitesse, vous pouvez atterrir directement sur la première corniche. Sinon, il faudra pousser l'Ysalamiri pour pouvoir sauter jusqu'au secret.
Cette zone a un embranchement, au fond à droite, qui mène à un nid de Wampas. Butez-les pour récupérer un peu de matos.

SECRET 4

En prenant à gauche, vous arrivez à un autre vallon. Il y a une grosse branche marron et une grosse branche verte qui traversent la vallée. Sautez sur la branche verte, puis sur la marron. Suivez la marron jusqu'en haut pour accéder au secret. Suivez le chemin pour arriver à la navette



de Kyle. Il y a du matos à récupérer mais attention à la mine. Ensuite, vous arrivez à ce qui ressemble à un cul-de-sac. Il y a des statues sous un passage dans le rocher. Entre les statues, il y a un bas-relief avec une tête sardonique. Utilisez Vision et appuyez sur Espace pour enclencher cet interrupteur. Un passage s'ouvre sous l'eau. Nagez sous l'eau en évitant un Dianoga. Si vous êtes en bonne forme, essayez de tuer le Dianoga. Après avoir nagé dans le tunnel, vous arrivez à une sorte de mini-temple, celui de Mara côté Obscur. Elle est plutôt résistante. Aveuglément, elle se sert des pouvoirs Saut et surtout Foudre contre vous. La meilleure tactique pour la tuer est d'utiliser l'eau à votre avantage. Evitez de vous faire coincer dans les espaces réduits. Si vous êtes blessé, vous pouvez battre en retraite dans l'eau où elle ne vous suivra peut être pas. Vous pouvez alors utiliser votre pouvoir Santé. Si elle vous suit, ne combattez pas dans l'eau. Ressortez et montez les marches. Elle aura des problèmes à manœuvrer et vous pourrez l'attaquer. Si nécessaire, battez en retraite dans la chambre. Ne combattez pas Mara dans le tunnel entre l'eau et la chambre. Utilisez à bon escient le boost de Mana. Une fois que Mara a été vaincue, descendez dans le passage qui s'ouvre dans la chambre.

SECRET 5

Juste après le combat avec Mara, vous arrivez dans une autre caverne inondée. Attention aux Noghris qui se trouvent dans l'eau. Eliminez-les et nagez sous l'eau dans la caverne. Avec le sabre, ouvrez le passage couvert de plantes. Dans ce nouveau tunnel, il y a un Dianoga. Vous trouvez le puits qui mène au secret.

SECRET 6

Après avoir émergé, sautez par-dessus une figure en pierre pour arriver dans une zone remplie de Wampas et de Mailocs. Tuez-les tous. Puis mettez-vous face à l'entrée de la caverne. Il y a une plate-forme au-dessus avec du matos. Utilisez Célérité et Saut pour y accéder.







SECRET 7

Suivez le passage jusqu'à une figure de pierre. Le passage de gauche mène à une petite caverne avec une recharge de vie bienvenue. Plus loin, vous arrivez à une autre impasse. Il y a une statue à côté qui fait face au mur. Utilisez le pouvoir Vision en regardant le mur pour voir le passage.

SECRET 8

Vous arrivez à la dernière zone ouverte avant l'entrée du Temple. Il y a un gros pilier et à côté une corniche sur laquelle vous pouvez sauter. Vous trouvez un Ysalamiri qui vous attend. Pour pouvoir à nouveau sauter avec la Force sur la corniche du dessus, il faut vous pencher et courir pour pousser l'Ysalamiri à l'autre bout de la corniche. Eloignez-vous au maximum de l'Ysalamiri et utilisez le Saut pour accéder à la dernière corniche. A partir de là, vous êtes arrivé à l'entrée du Temple et à la fin du niveau.

NIVEAU 13 TEMPLE SITH

Vous allez faire connaissance avec des espèces de loups qui sont vraiment dangereux. C'est qu'ils vous transformeraient en confettis ces bestiaux ! Le seul pouvoir qui semble marcher contre eux est Destruction. Ils résistent à deux coups de sabre alors utilisez la touche W pour faire plus de dégâts. Ne surestimez surtout pas leur capacité à sauter pour venir vous croquer la couenne. Attaquez en avançant puis barrez-vous. Essayez surtout de ne pas rester immobile.

Suivez le couloir jusqu'à une porte. Il y a un interrupteur à droite de la porte. Pour pouvoir l'activer, vous devez le regarder en utilisant Vision. Vous allez arriver dans un grand hall.

SECRET 1

Entrez dans la structure avec le toit triangulaire. Combattez toutes les statues. La pièce à droite de l'entrée a une fissure. Entrez-y pour récupérer de la vie.

Retournez dans le hall principal et trouvez une autre structure avec un toit triangulaire Celle-ci est inondée. Sauvez avant d'entrer. Nagez dans le couloir et tournez à gauche. Il y a une poche d'air au-dessus si nécessaire. Nagez dans la petite caverne en dessous puis prenez à droite. Il y a une autre pièce avec une poche d'air à gauche. Suivez un escalier englouti pour la trouver.



SECRET 2

Si vous suivez le tunnel tout le temps par la gauche, vous arrivez à une rampe. Suivez-la et entrez dans la salle en forme d'arène devant vous. A l'intérieur, vous allez trouver trois des fameux bestiaux. Butez-les comme vous pouvez. Dans la niche de gauche, le mur du fond est une illusion. Traversez-le pour récupérer de la vie en utilisant Vision.

SECRET 3

A partir de la poche d'air, plongez vers le mur avec les trois bas-reliefs. Celui du milieu, un visage, est un secret. Utilisez Vision pour voir l'entrée.

Retournez à la poche d'air. Maintenant, ça se corse. Le bloc du fond (à gauche du secret) peut être poussé avec Espace. Il faudra vous y reprendre à plusieurs fois en faisant des allers-retours à la poche d'air (utilisez Célérité). Poussez la pierre suffisamment loin et vous accédez à une grande pièce inondée. La sortie se trouve dans le coin en haut à gauche. Faites surface dans une pièce avec deux statues tueuses. Au fond du couloir, il y a une porte. Utilisez Vision pour voir l'interrupteur. Vous entrez dans une pièce avec un Mailoc et d'autres méchants. Faites le ménage et sautez au niveau du dessus. Suivez le chemin jusqu'à une impasse. Sautez par un trou dans le plafond. Ce nouveau couloir continue un moment puis vous sautez par un autre trou. Sautez dans la piscine et combattez les statues. Notez la corniche sur laquelle vous pouvez sauter.

Il y a du matos à récupérer et vous pouvez vous cacher à cet endroit si nécessaire. Quittez cette zone pour arriver à un couloir conduisant à quatre chambres. Neutralisez les ennemis dans le coin. Dans la dernière pièce, le bas-relief est en fait un interrupteur. Utilisez Vision pour le voir et l'activer. Une porte s'ouvre.

SECRET 4

Maintenant que vous avez enfoncé l'interrupteur, retournez dans le hall. Il y avait une piscine peu profonde à cet endroit. Maintenant, vous pouvez plonger.

Sauvez. Revenez dans la pièce avec la figure-interrupteur et empruntez la porte qui s'est ouverte. Un ascenseur vous mène dans l'eau. Dès que vous arrivez au fond, utilisez Célérité

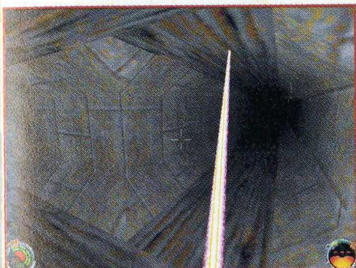
pour franchir le tunnel. Vous arrivez dans une pièce où vous pouvez respirer. Il y a deux Dianogas dans le coin, sortez de l'eau rapido. Ne restez pas sur la corniche, ils peuvent vous y atteindre. Prenez le couloir au fond. Sauvez.

SECRET 5

Tuez tous les Dianogas avec précaution. Il y a une grille dans leur petite piscine. Découpez la grille et entrez. Vous arrivez dans un puits où est caché du matos. Pour sortir, il y a une écoutille juste au-dessus de la surface de l'eau.
Après avoir récupéré le secret, sortez de la piscine des Dianogas, passez deux pièces pour arriver dans un grand hall violet. Ouvrez la grande porte grise pour finir le niveau.

NIVEAU 14 CATACOMBES DE SITH

Dans ce niveau, vous allez rencontrer des zombies de Sith qui utilisent le pouvoir Foudre. Si vous avez Absorption, ils ne poseront pas trop de problèmes. Sinon, utilisez leur lenteur à votre avantage : passez derrière eux et lardez-leur les fesses. Ne vous tenez pas à proximité. Suivez le couloir jusqu'à une pièce avec de l'eau et deux piliers. Sautez sur les piliers pour récupérer du matos. Vous arrivez à une grande chambre ouverte. C'est le point central du niveau où vous allez repasser souvent. Pour l'instant, prenez la porte à droite en entrant. Sautez dans une vallée avec des bestioles pas commodes dans le coin. Restez sur vos gardes.



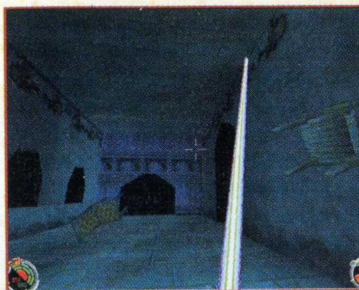
SECRET 1

Après être arrivé dans la vallée juste en face de vous, il y a une corniche. Sautez sur la corniche juste en dessous, puis sautez avec la force sur l'autre côté de la vallée. Continuez sur cette corniche avec le plafond qui descend de plus en plus. Au fond, il y a un trou avec une caverne. Sautez pour accéder au secret et au matos.
Du même côté de la vallée, il y a une petit rampe qui mène à l'entrée d'une caverne. Entrez-y. Vous sautez par un trou dans le plafond pour accéder à une autre caverne. Gentil le toutou, gentil ! Butez-le. Suivez un passage sur le côté qui remonte la vallée jusqu'à un couloir du temple. Il y a un bouton. Enfoncez-le. Dans ce niveau, il s'agit de trouver ce genre de boutons. Maintenant, passez la porte triangulaire au fond du hall. Affrontez les deux statues puis sautez dans la piscine. Descendez jusqu'à ce que vous émergiez sous une chute d'eau. Combattez deux autres statues. Aah, on dirait que votre vieux professeur va vous donner une nouvelle leçon.

COMBATTRE KYLE CÔTÉ OBSCUR

Kyle est plutôt un bon combattant. Il se sert des pouvoirs Persuasion, Paralysie et Foudre.

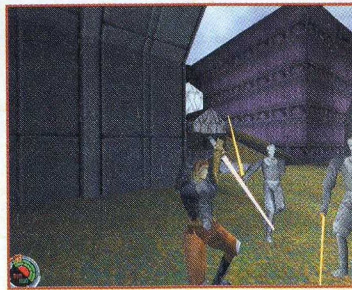




Comme il arrive toujours à bloquer votre première attaque, il faut que vous lanciez une seconde attaque dans la foulée. Le double coup de sabre (toujours W) oblige Kyle à bloquer. Essayez alors de le contourner pour l'attaquer dans le dos. Utilisez aussi Célérité. Si vous avez Santé, vous pouvez essayer de garder votre Mana pour vous guérir et l'avoir à l'usure. Il y a un booster de Force dans le coin bien utile aussi. Une fois que vous avez suffisamment amoché Kyle, il disparaît dans un éclair. Une corniche qui était avant bloquée par une champ de force est maintenant accessible.

SECRET 2

Après avoir battu Kyle, sautez sur la corniche avec les deux statues. Puis sautez dans le trou. Avancez puis revenez très vite là où vous avez atterri. Utilisez Vision et sautez pour récupérer le secret.
Après avoir marché dans un long couloir, vous arrivez à une série de chambres avec deux loups. Dans une des chambres, il y a un courant montant. Restez à l'intérieur. Vous allez être transporté dans une pièce pleine de plantes. Tuez-les et montez les escaliers. Au bout du couloir, il y a un bouton. Enfoncez-le. Revenez alors au premier couloir dans lequel vous êtes arrivé pour presser le bouton. Descendez par le couloir et tuez encore un loup. Au fond de ce long couloir, il y a un bouton. Pressez-le et allez sur une autre plate-forme dans la chambre cen-



SOLUTION MYSTERIES OF THE SITH





trale avec les deux statues. Maintenant, revenez au bouton et prenez l'autre couloir, celui qui est le plus près du bouton. Vous arrivez à une plate-forme. Vous ne pouvez pas encore ouvrir la porte. C'est pas grave. Sauvez plutôt en prévision de quelque chose de bien chaud.
En face de vous, à gauche, se trouve une plate-forme sur laquelle vous devez sauter. Pas facile. Utilisez Célérité pour prendre de l'élan puis sautez avec la Force. En fait, cette plate-forme est la première que vous avez rencontrée en commençant le niveau. Vous voulez maintenant descendre le couloir à gauche de la porte. Vous descendez des marches et tombez sur un loup. Suivez ce nouveau tunnel jusqu'à une piscine avec des boost de Mana.

SECRET 3

Plongez dans la piscine. Vous voyez une figure gravée au fond. Utilisez Vision pour repérer un passage secret et descendez.
Après avoir récupéré le secret, revenez et prenez un tunnel à droite. En sortant, tournez à droite et pressez le bouton. Par une fissure dans le mur, vous pouvez voir une autre chambre avec Kyle au milieu. Suivez la fissure en haut du mur. Kyle vous donne un sage avis. Vous arrivez dans une pièce avec de l'eau, trois piliers et une porte avec une figure dessus. Franchissez cette porte. Vous arrivez dans une autre grande chambre avec de larges colonnes. A un coin de la pièce, il y a un tapis qui mène à un ascenseur. Détruisez les statues et remarquez les boutons dans chaque pilier. Enfoncez-les tous pour faire arriver l'ascenseur. Montez. Suivez le tapis rouge jusqu'à la porte et ouvrez-la. Vous êtes maintenant dans la pièce où vous avez aperçu Kyle. Il a disparu. Sautez dans le trou au sol. Au fond, prenez n'importe lequel des embranchements vers une longue pièce sombre. Au fond du couloir, il y a une statue. Hmmm, une statue ? Approchez-vous donc.
La phase suivante n'est pas trop gênante si vous avez le pouvoir Absorption. Utilisez-le puis éliminez les zombies. Si vous n'avez pas Absorption, alors courez, courez, courez. Vous devez vous les faire les uns après les autres en faisant souvent marche arrière pour aller vous soigner. Le dernier cercueil à gauche de la chambre en entrant a un trou rempli d'eau. Empruntez-le. Refaites surface dans un couloir. Un zombie se trouve là. Explosez-le et suivez le couloir jusqu'à un bouton. Enclenchez-le. Maintenant, vous avez le choix entre plusieurs tunnels. Descendez dans celui qui mène à une caverne inondée. Dessous, il y a un autre tunnel. Suivez-le. Faites gaffe au Dianoga.

SECRET 4

Dans l'eau avec le Dianoga, il y a une fissure dans le sol. Si vous vous y glissez, vous trouvez de la vie. Suivez le nouveau chemin jusqu'à une plate-forme dans la zone centrale avec les deux statues. Il y a eu du changement. Il y a de nouveaux bas-reliefs sur les murs et un nouveau bouton. Si vous pressez Espace en face des bas-reliefs, vous changez les bas-reliefs. Si vous enfoncez un bouton, vous pourrez soit avancer dans l'ouverture des portes, soit vous prendre de la foudre dans la tronche. Si vous avez Absorb, c'est le moment de s'en servir ! Enfoncez le bas-relief de droite une fois. Enclenchez le bouton. Les portes s'ouvrent mais il y a un champ de force. Maintenant, changez à nouveau les bas-reliefs. Le personnage de gauche doit tenir son sabre devant lui et celui de droite son sabre en bas et sa main levée. Enfoncez le bouton. Les portes s'ouvrent un petit peu plus. Changez les bas-reliefs pour que les deux persos aient leur sabre au-dessus de la tête. Enfoncez le bouton. Combattez les deux statues (pourquoi ne pas les pousser avec le pouvoir correspondant ?). Puis prenez l'ascenseur en face du trône. Il y a un bouton dans le mur. Utilisez Vision pour le voir et enclenchez-le. Un pont va s'étendre lentement au milieu de la chambre. Montez sur la plate-forme et descendez. Ça sent le dernier combat.
Kyle apparaît et vous présente son ultimatum. Quand il a fini, tournez-lui le dos et sortez de la plate-forme.



COMMENT BATTRE KYLE CÔTE OBSCUR

Comme disait Obi Wan Kenobi : "Il y a toujours une alternative à se battre." Kyle n'est pas comme les autres Dark Jedi. Vous ne pourrez pas le vaincre en combattant. Faites le tour de la pièce et examinez tout ce qui s'y trouve. Vous voyez la peinture sur le mur ? Bon ben c'est simple. Rengainez votre sabre laser et tenez-vous devant le portrait. Kyle n'aura pas le cœur à vous tuer si vous ne vous battez pas. Si c'est pas touchant toute cette histoire ! C'est fini.

Soluce par Iansolo et Jester



SOLUTION

Fallout

Je dédie cette soluce aux torturés de l'écologie, aux amoureux des retombées nucléaires, aux amateurs de pruneaux, aux rois de la tchache et de la langue de bois, aux futurs ex-prêcheurs, aux planteurs de carottes irradiées, aux chercheurs d'eau filtrée, aux diplomates qui sentent la poudre, aux nécro-fans, aux expérimentateurs génétiquement mal corrects, au docteur Folamour, aux capsules de bouteilles, aux explosions en tout genre, aux nuages de boue, aux suceurs de vent, aux mangeurs d'argile et aux bouffeurs de kilomètres. Bref, aux passionnés du genre humain... Sous toutes ses formes.



AVERTISSEMENT À PROPOS DE LA RADIOACTIVITÉ

C'est la soluce la plus complète possible à propos de Fallout. Ce n'est pas l'ultime soluce. En plus de ça, il y a mille et une manières de gérer la progression de votre personnage à travers le jeu ; vous pouvez résoudre un problème aussi bien par la voie diplomatique que par la manière forte. Tout ce qui va suivre, ce sont des suggestions de jeu par la manière diplomatique (en moyenne). De plus, rien ne vous oblige à respecter l'ordre des choses. C'est à vous de mener votre barque. Mais pour votre survie personnelle et votre plaisir ludique, je ne saurais trop vous conseiller de vous plonger dans le Booklet Soluce numéro 91 du mois de mars de l'an de grâce 1998.

PRÉSENTATION

Le personnage que j'ai créé pour cette vaste aventure est une femme de 25 ans qui répond au doux nom de Betty Page. Elle a 7 en force, 5 en perception, 6 en endurance, 9 en charisme, 5 en intelligence, 10 en agilité, et 5 en chance. Ses qualités sont : talent et compétences, et je lui ai fait travailler ses compétences en armes légères, en armes blanches, et en discours.



L'ABRI 13

Pour commencer, fouillez les restes du malheureux qui sont en train de pourrir devant l'entrée. Vous trouverez sur lui des munitions perce-blindage, un couteau et deux torches. Promenez-vous dans la grotte et tuez tous les rats que vous trouverez. Il y en a 20, en tout et pour tout. C'est pas bézef, mais ça vous fera toujours 500 points d'expérience à votre actif. Sortez de la grotte, et mettez-vous en route pour l'Abri 15. En chemin, vous passerez par un village, les Sables ombragés. Allez à l'entrée, et discutez avec Katerina ; elle vous aidera pour la suite des événements. D'une manière générale, n'hésitez pas à discuter avec tout le monde pour avoir un maximum de renseignements sur ce qui vous entoure ; cela vous permettra de savoir quelle direction il faut prendre pour aller sur les différents points de la carte. Vous pouvez aller aider le fermier qui est dans les champs, ce sera toujours bien vu. Allez voir le maire, Aradesh, et vous pouvez lui parler, ainsi qu'à sa femme et à sa fille, Tandi. Allez voir Seth, à l'entrée, et négociez avec lui afin d'obtenir une corde. Puis, mettez-vous en route vers l'Abri 15. Quand vous serez sur place, descendez par le puits, et tuez tout ce que vous y trouverez. En effet, les lieux sont habités par des rats, des rats-cochons et des rats-taupes géants. Fouillez bien toutes les armoires et placards qui se trouvent dans ces anciennes ruines. N'oubliez pas les armoires qui sont à même les parois et qui ressemblent à de grands panneaux de contrôle. Vous trouverez sur place des torches (placard de l'entrée) et des stimpacks (placard dans l'infirmerie). Dans les étages inférieurs, vous ne trouverez rien de bien intéressant à part un blouson de cuir, un MP9 automatique (une mitraillette 10 mm, quoi), des munitions et une barre à mine. Quand il n'y aura plus âme qui vive, remontez à la surface.



LES SABLES OMBRAGEUX

Revenez aux Sables, et parlez avec Seth, puis avec Aradesh. Retournez voir Seth, demandez-lui de l'équipement supplémentaire (il vous filera des stimpacks et une trousse de soin), et demandez-lui de vous emmener dans la grotte des Radscorpions. Entrez dans la grotte, et tuez les scorpions



que vous trouverez. N'oubliez pas de fouiller les cadavres des scorpions pour en retirer les aiguillons venimeux. Il y a, en tout et pour tout, 9 Radscorpions dans ce nid, et les tuer tous ne veut pas dire que vous n'en rencontrerez plus. Vous gagnerez 110 points d'expérience par scorpion abattu. Si vous cherchez un tant soit peu dans les débris humains qui sont sur place, vous trouverez deux boîtes de munitions pour votre arme. Retournez aux Sables ombrageux et allez voir le médecin qui se trouve au sud. C'est le docteur Razlo. Parlez avec lui, il pourra vous soigner gratuitement si vous lui filez une queue de scorpion. Prenez l'antidote qu'il vous donnera, allez au fond de l'infirmerie, ouvrez le rideau, et servez-vous de l'antidote sur le type qui est allongé sur un matelas de fortune. Retournez voir Razlo, et faites-vous fabriquer autant d'antidote que le nombre de queues de scorpion vous le permet. Il faut compter une queue de scorpion par antidote, et 3 heures pour sa fabrication. De fait, cela peut prendre plusieurs jours.

Allez voir Aradesh. Parlez-lui pour apprendre la disparition de sa fille Tandi. Si vous avez un peu de pognon sur vous, vous pouvez demander à Ian de venir avec vous pour libérer Tandi. Allez au camp des pillards, et essayez de libérer Tandi. Il y a plusieurs moyens. Soit vous provoquez en duel Garl, le chef des pillards : il faut alors que vous le battiez en duel à main nue, et si vous perdez, vous mourrez. Notez que vous avez la possibilité d'acquérir de l'expérience ailleurs, le temps de gonfler vos compétences en combat à mains nues. Soit vous réussissez à négocier Tandi. Il faut que vous donniez tous les antidotes que vous avez avec quelques verroteries à Garl pour un montant supérieur à 500 $, cela n'étant possible que si le dialogue vous le permet. Dans ce cas, vous avez la possibilité de récupérer votre fric auprès d'Aradesh. Soit vous sortez les flingues et vous donnez un cours gratuit d'expression corporelle. Dans ce dernier cas, il faut que vous fassiez barrage de votre corps pour éviter que Tandi ne se fasse toucher. Pour ce faire, vous pouvez entrer tranquillement dans le repaire des pillards sans être inquiété, sans laisser la moindre arme apparente, puis, quand vous décidez de passer à l'action, vous pouvez chercher vos flingues dans votre inventaire. Dès que vous aurez abattu le premier des pillards, n'oubliez pas de lui prendre son armure de cuir et de la mettre. Quand vous aurez fini votre combat, n'oubliez pas de fouiller les corps et assurez-vous de n'avoir oublié personne dans la livraison de vos pruneaux. Vous pourrez alors déverrouiller la porte de la cellule de Tandi. Si cela ne marche pas du premier coup, ne vous découragez pas pour autant. Avant de sortir du campement en direction des Sables ombrageux, assurez-vous que Tandi vous suit bien. A votre retour aux Sables ombrageux, vous pouvez toujours essayer de séduire Tandi en lui parlant, mais là, je ne garantis rien.





DÉPOTVILLE

Ne faites pas le malin quand vous arriverez sur place ; rangez tout de suite vos flingues si vous voulez circuler tranquillement dans la ville. Si vous arrivez de nuit, vous n'aurez pas l'autorisation d'entrer. Cependant, si votre charisme est important, vous pourrez toujours demander poliment au garde de faire une exception. Allez voir le garde qui est derrière l'entrée et parlez-lui ; il s'appelle Lars, et vous donnera plein de renseignements sur l'organisation socio-économique de la ville. Dites-lui que vous comptez lui donner un coup de main avec les Skulz, et allez au magasin que tient Killian, le maire de la ville (General Store).

Parlez à Killian, c'est le type avec une casquette qui se tient au milieu de la pièce, et aidez-le à se débarrasser du type qui entrera après vous pour l'assassiner. Re-parlez avec Killian, et acceptez de l'aider à neutraliser Gizmo. Allez au nord de la ville et entrez, sans être armé, dans le casino de l'affreux. Allez tout au fond sans vous soucier du service de sécurité, et parlez avec Gizmo. Faites comme si vous acceptiez d'assassiner Killian, sans oublier de lui demander pourquoi, l'enregistrement se fait automatiquement. Retournez voir Killian, faites-lui écouter les aveux du gros, et acceptez d'aller neutraliser Gizmo. Allez voir Lars à l'entrée, et confirmez votre souhait de voir Gizmo se casser de la ville la queue entre les jambes. Dès que vous serez en face du gros lard, sortez les flingues et lochez-le. Vous aurez 500 $ en récompense. Néanmoins, Lars vous donnera le fric en face de l'entrée. Aussi, n'oubliez pas de remonter au casino pour fouiller les dépouilles de Gizmo et de son garde du corps ; il y a pas mal de fric à se faire. N'oubliez pas de fouiller également ses appartements personnels.

Certes, vous avez aussi la possibilité d'aller voir Gizmo directement et d'offrir vos services pour assassiner Killian, mais même si vous changez d'avis, l'opération sera moins rentable en points d'expérience et en pognon. De plus, votre réputation en prendra un sale coup, ce qui risque de vous causer plus d'ennuis que nécessaire pour la suite des événements.

Non loin du casino, il y a un paysan qui ne peut plus entrer dans sa maison, vu qu'il y a le chien de Mad Max qui s'est installé sur le seuil (interrogez le paysan à propos de l'ancien propriétaire du chien, et vous verrez, à la description, que c'était bien Mad Max). Donnez au chien (Canigou, c'est son nom) une brochette de viande que vous aurez trouvée sur la dépouille de Gizmo, et vous l'aurez adopté. Prenez-en soin, ce cabot se tape le luxe d'attaquer quatre fois par round de combat. De plus, il peut faire une bonne dizaine de points de dégât par attaque. Notez que si vous portez une veste de cuir dont une manche manque (celle que vous aurez trouvée dans les décombres de l'Abri 15, par exemple), le chien vous suivra automatiquement.

Attendez (ou avancez votre horloge) jusqu'à 18h00, et allez dans le bar qui se trouve à l'est du casino. Allez voir Tycho, le type dans le coin du bar qui a un flingue entre les mains, et parlez-lui. Vous pourrez toujours l'engager pour qu'il vous assiste pour la suite de vos aventures. De plus, il pourra vous apprendre quelques trucs de com-

bat. Dites-lui que Killian souhaite que vous fassiez le ménage dans toute la ville. De cette manière, Tycho se joindra à vous. Soyez témoin de l'échauffourée entre un membre des Skulz et le propriétaire du bar. Parlez au proprio et demandez-lui qui étaient ces punks. Puis allez voir la serveuse, Trish, et parlez-lui de Saul, son petit copain. Vous pourrez le retrouver au nord du bar, c'est le boxeur. Parlez-lui de Trish, et dites-lui qu'elle se fait du souci pour lui.

Allez à l'hôtel qui se trouve au nord du magasin de Killian et demandez à rester pour une seule nuit. Au réveil, la tenancière vous demandera de l'aider à secourir Synthia, une de ses prostituées, qui s'est fait prendre en otage par l'un des membres de la bande des Skulz. Pour négocier la libération de Synthia, rangez tous vos flingues et soyez extrêmement coopératif. C'est-à-dire qu'il faudra accepter toutes les conditions du forcené, sinon cela se terminera dans un bain de sang. Si tout se passe bien, la pire des chose que vous perdrez, c'est 100 $.

Pour démanteler le gang des Skulz, vous avez trois solutions.

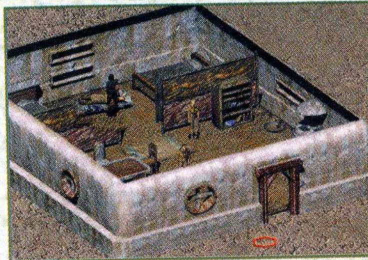
La première, c'est d'y aller fleur au fusil et couteau en poche en espérant que ça se passe bien. C'est pas une super solution, dans la mesure où cela vous rapportera que dalle question Exp.

La deuxième consiste à aller voir les Skulz dans leur repaire qui se trouve juste dans les salles derrière l'hôtel où vous créchez. Demandez au chef si vous pouvez entrer dans le gang, puis allez voler l'urne funéraire du propriétaire du Skum Pitt ; elle se trouve sur le coin de la table de bar. Montrez le fruit de votre forfait au chef des Skulz, et dites-lui que vous avez un truc important à faire avant de faire la peau du propriétaire du bar. Sortez, allez voir Lars à l'entrée, et mettez-le au courant des projets des Skulz. Aidez-le dans le combat contre la bande, reparlez-lui, et gagnez de cette façon des points d'expérience.

La troisième solution, qui est sans doute la meilleure, consiste à faire en sorte que le gang se démantèle de lui-même. Pour cela, il faut que vous alliez parler à Sherry, c'est la fille qui se tient debout devant la porte du fond de l'hôtel. Dites-lui qu'il est mieux pour elle de quitter la bande des Skulz. Laissez-la méditer deux jours sur cette proposition, et revenez la voir par la suite. Elle se tiendra dans une des chambres qui se trouvent dans l'aile ouest de l'établissement. Il vous suffira alors de la convaincre d'aller faire des confessions à Lars à propos des activités des Skulz.

Pour la suite des événements, allez jeter un coup d'œil dans la clinique du docteur Morbide. Elle se trouve non loin de l'entrée. Si le docteur ne se trouve pas sur place, descendez dans le trou qui est dans la salle de derrière. Une fois que vous serez entré dans la cave, parlez avec l'espèce de nain en faisant semblant d'être au courant de tous les tenants et aboutissants du trafic de viande humaine du docteur. Inutile de faire un massacre avant de partir, cela ne vous apportera rien. Si le docteur Morbide est sur place, refusez catégoriquement la moindre de ses avances. Vous pourrez même vous taper le luxe de le tuer (une fois que vous aurez acquis les informations à propos de la viande, ce serait préférable), sans que vous soyez ennuyé par le service d'ordre de Dépotville.

Il y a un truc très rentable à faire avant de quitter Dépotville, c'est d'aller cambrioler Killian. Bien entendu, il vaut mieux sauvegarder avant de passer à l'acte. Entrez dans son magasin, taillez une super bavette avec lui, n'hésitez pas à aborder tous les sujets possibles et imaginables. Cependant, veillez à ne pas le froisser. Puis, quand il sera bien saoulé par votre verbiage, allez ouvrir la porte qui est sur le côté ouest de la salle. Il y a un coffre incrusté dans le mur de sa chambre. Servez-vous de votre matériel de crochetage de serrure si vous en avez un, et ne vous découragez pas si ça ne marche pas du premier coup. Tant



que vous y êtes, pensez à faire les étagères qui sont sur place, il y aura plein de bonnes choses à prendre.

Si vous vous faites gauler lors votre tentative de casse, restez aussi naïf que possible, et allez gentiment en prison ; non seulement vous serez en taule avec vos armes, mais votre évasion vous rapportera des points d'expérience. Cependant, dès que vous vous serez évadé, vous aurez vraiment une sale réputation dans toute la ville. Exercez-vous au tir à vue, ça vaudra mieux pour vous. Vous pouvez aussi vous payer le luxe de vous faire repérer volontairement après avoir fait tout ce qui était possible à Dépotville. Comme ça, après avoir épuisé tous les sujets, vous pourrez vous permettre d'exterminer tout le monde... Evidemment, votre réputation va en prendre un méchant coup.

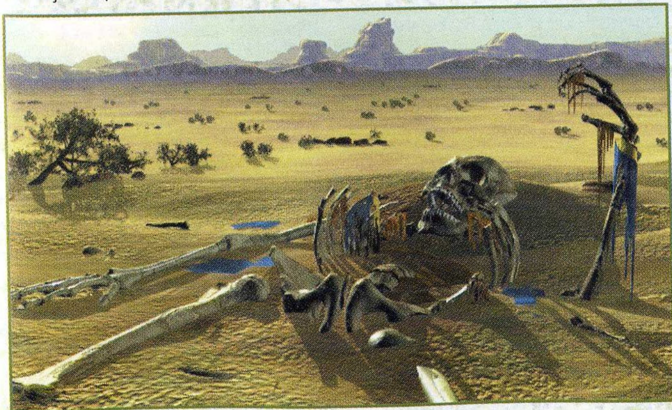
LE CENTRE

A l'instar de ce qui s'est passé à l'entrée de Dépotville, rangez vos armes pour circuler tranquillement. Faire le malin n'est vraiment pas conseillé au regard de la quantité de missions que vous pouvez faire. De plus, le service d'ordre est assez efficace, bien qu'il ne soit pas le plus puissant que rencontrerez au cours du jeu.

Allez dans la bibliothèque qui se trouve tout de suite sur la droite en allant au centre du Centre (désolé pour la répétition, mais c'est le seul moyen d'être précis). Parlez à la bibliothécaire, et demandez-lui tout ce qu'elle sait à propos de la puce d'eau. Achetez-lui l'holodisc pour 500 $, et téléchargez-le sur votre Pip-Boy. Lisez tout ce qui concerne cette puce, et vous aurez la localisation du troisième abri, sous Nécropolis.

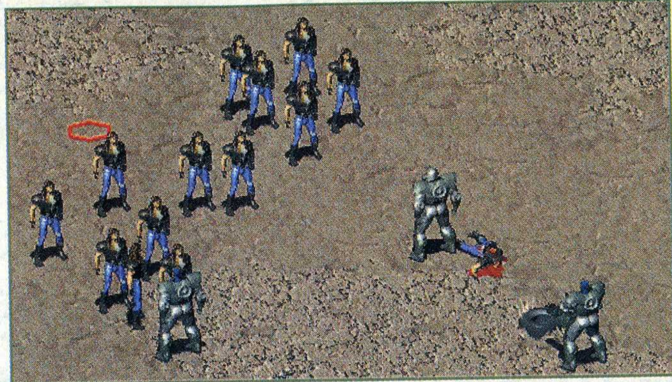
Allez trouver Bob, le vendeur de sandwichs à l'iguane, et parlez-lui de son petit trafic avec le docteur Morbide. Menacez-le d'aller en toucher un mot au shérif, puis demandez-lui votre part du gâteau. Vous pourrez ainsi lui soutirer jusqu'à 200 $ tout les cinq jours.

Cherchez le paysan qui crèche dans les ruines. Parlez-lui et acceptez de lui donner un coup de main pour évacuer les pillards qui squattent sauvagement sa ferme. Sauvegardez un petit coup, et allez au feu. Méfiez-vous, ces pillards-là ont la dent dure. Quand vous aurez tué tout le monde, retournez voir le paysan, il vous donnera en récompense un pistolet de calibre 223 (il ressemble à s'y méprendre au flingue de Deckard

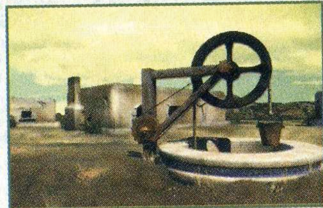


dans Blade Runner) : c'est une des armes de poing les plus puissantes du jeu, et c'est, à ma connaissance, le seul moyen de se la procurer.
Allez demander du travail auprès des marchands de la Fargo Traders. Puis allez au magasin de flingues tenu par Beth, mais parlez-lui les mains vides, un interlocuteur armé la rendrait très nerveuse. Posez-lui des questions sur le Griffemort, puis sortez. Allez dans la vieille ville et essayez de repérer un vieux dingue, répondant au doux nom de Slappy. qui tourne en rond devant une maison en répétant des sornettes. Parlez-lui, et entrez. Allez parler à la goule, Arnold, du Griffemort (donnez-lui de l'argent si nécessaire), puis sortez parler à son oncle (le dingue qui se tient devant la porte) pour qu'il vous emmène dans le repaire du Griffemort. Il est vivement conseillé de sauvegarder. Si vous n'avez pas la possibilité de tirer deux fois par round de combat, armez-vous d'une arme de contact dans l'autre main. Le Griffemort possède quatre attaques par round, et celles-ci font souvent des dégâts supérieurs à la dizaine. Assurez-vous d'avoir une bonne armure. Aussi, si vous êtes un tant soit peu fortuné, procurez-vous une armure de combat. De plus, cette saloperie possède dans les 250 points de vie. Quand vous l'aurez supprimé, fouillez le corps du super-mutant. Prenez l'holodisc et téléchargez-le dans votre Pip-Boy. Retournez voir les marchands de la Fargo, et informez-les de votre succès. Vous aurez 15 % de remise dans la boutique de Beth.

Après ça, rendez-vous dans le bar du Maltese Falcon, rangez vos flingues, et allez parler avec le type qui est posté devant la porte qui est derrière le bar. Acceptez l'offre de travail, et descendez voir Decker, la crapule locale. Il aura deux boulots pour vous. Le premier consiste à aller descendre un couple de marchands, sur les hauteurs de la ville. Passez voir l'homme de main de Decker avant de partir, et allez plein ouest. Rangez vos armes avant de vous engager sur les hauteurs de la ville, et allez-y en plein jour. Allez vers le bâtiment qui se trouve en bas, entrez, et demandez à parler au responsable. Tuez-les, lui et sa femme (de toute façon, ce sont des gens détestables), et occupez-vous du service de sécurité. Si le cœur vous en dit, vous pouvez fouiller la baraque. Il y a une sorte de grosse glacière blanche en guise de coffre, désamorcez-la avant de vouloir en crocheter la serrure, et prenez le collier qui se trouve à l'intérieur. Revenez voir Decker en tuant le reste du service de sécurité qui vous attend dehors.



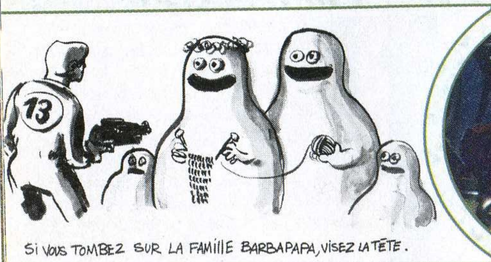
Acceptez le deuxième travail, et allez à la cathédrale qui se trouve dans le sud de la ville. Liquidez la malheureuse prêtresse, ainsi que les non moins malheureux témoins qui seront sur place. Après ça, allez chercher votre pognon auprès de Decker, et allez voir le shérif dont les locaux se trouvent au nord de la ville. Sauvegardez avant d'accepter d'aider l'homme de loi, et allez supprimer Decker et ses sbires. En lui-même, c'est Decker qui vous fera le moins de dégâts, occupez-vous donc en priorité de ses hommes de main, et notamment de son bras droit.
En face du Maltese Falcon, il y a un type qui se promène et qui vous demande de vous approcher. C'est le rabatteur de Vance, le dealer local. Il se trouve à l'est de la vieille ville, juste à côté de l'autre marchand d'armes de la ville. Si vous ne venez pas de la part de son rabatteur, Vance ne sera pas coopératif une seconde, et si vous êtes insistant, il faudra sortir les flingues. Vous pourrez vous faire toutes sortes de fixes, et de pipes au crack. Bien entendu, vous serez sous dépendance, et bien entendu, vous vous prendrez les effets secondaires d'une bonne crise de manque. Notez que vous pouvez vous procurer une bonne quantité de stimpacks auprès de ce vendeur de rêves artificiels.
Si, par malheur, il vous reste trop peu de temps pour trouver et ramener la puce d'eau, vous pouvez gagner du temps en allant voir les marchands d'eau, dont les locaux se trouvent au sud de la ville. Demandez-leur de livrer l'eau à votre abri, cela vous coûtera 2 000 $, mais vous fera gagner une centaine de jours supplémentaires. Prenez



conscience que si vous adoptez cette solution, votre abri sera repérable, ce qui a son importance pour la suite des événements.

NÉCROPOLIS

Cherchez aux alentours de l'hôtel Desk. Vous verrez une plaque d'égout, non loin d'un attroupement de goules. Elles ne vous seront pas hostiles si vous ne vous approchez pas trop d'elles. Ouvrez la plaque et descendez. Débarrassez-vous de tout ce que vous verrez de non-humanoïde dans les sous-sols. Si vous allez au sud du réseau, vous trouverez un aiguillon à bétail sur un des cadavres qui jonchent le sol. Allez vers le nord des souterrains jusqu'à ce que vous tombiez sur des goules. Le chef de celles-ci vous demandera de ne pas tirer, et il vaut mieux que vous fassiez de la sorte. Parlez au chef de la puce d'eau en lui affirmant que vous comptez bien en devenir le propriétaire exclusif. Il vous demandera de réparer leur pompe à eau en échange.
Allez droit au nord, dans la cave où se trouvent trois ou quatre rats-taupes géants, fouillez les cadavres et prenez le pistolet à plasma. Allez prendre l'échelle qui se trouve dans le coin nord-ouest. Vous arriverez dans un réduit apparemment sans issue. Fouillez le mur mitoyen à la salle où se trouvent des goules. Si vous cherchez bien, vous trouverez une issue dans le mur. Celle-ci est piégée à l'explosif, désamorcez le piège, entrez dans la pièce. Allez parler à Set, le chef des goules, et acceptez de le débarrasser des super-mutants. Redescendez dans les égouts, et prenez la sortie qui se trouve tout au nord. En sortant, ne tuez personne pour le moment, allez à l'ouest, et entrez dans l'autre plaque d'égout, non loin des



SI VOUS TOMBEZ SUR LA FAMILLE BARBAPAPA, VISEZ LA TÊTE.



bâtiments. Descendez dans cette partie du réseau souterrain, et allez chercher les ferrailles qui se trouvent à l'est. Ces débris sont les pièces qui répareront la pompe à eau des goules. Retournez voir les goules qui vous ont demandé de réparer la pompe. Parlez au chef ; il vous donnera des livres pour en apprendre un peu plus sur la réparation de composants électroniques. Etudiez-les tous, et remontez vers la sortie nord, juste à côté des bâtiments remplis de super-mutants. Rentrez dans le bâtiment et allez parler à Harry. Si vous pensez être suffisamment balèze, vous pouvez toujours accepter d'aller voir son chef, le Lieutenant, mais c'est à vos risques, puisque c'est, sans doute, l'ennemi le plus dangereux de tout le jeu. Tuez Harry, ainsi que tous les indélicats qui viendront à votre rencontre pour en découdre. N'oubliez pas de fouiller les corps, ainsi que l'étagère qui se trouve au fond de la pièce. Allez dans la salle de la pompe, et libérez la goule qui est captive au sud du bâtiment. Demandez-lui d'où vient l'eau, et allez réparer la pompe qui se trouve au nord-est de la salle. Ouvrez la porte de la petite pièce qui est au sud-est, et descendez dans le trou.

Vous descendrez sur les vestiges de l'ancien Abri dont il était question dans l'holodisc de la bibliothèque du Centre. Tuez tout ce que vous trouverez sans la moindre hésitation. Descendez jusqu'au niveau -3, et allez voir les ordinateurs de près. Servez-vous de celui qui se trouve au milieu de la pièce pour obtenir la puce d'eau.

Fouillez bien cet abri, vous pourrez trouver des Stimpacks et des Rad-X.

Sachez, en outre, que Nécropolis sera envahie par une armée de super-mutants, quinze jours après votre arrivée. De fait, toutes les goules, qu'elles soient bonnes ou mauvaises, se seront fait abattre.

RETOUR À L'ABRI 13

Surtout, n'allez pas donner tout de suite la puce d'eau à votre responsable. Pour le moment, vous avez mieux à faire. Allez au deuxième étage et parlez à Thérèse, la jeune fille qui se trouve dans la deuxième pièce au nord en partant de la gauche. Dites-lui que tout n'est pas si mauvais dehors, demandez-lui ce qu'elle fume, et tentez de la convaincre que les habitants de l'abri ne sont pas encore prêts à vivre à l'extérieur.

Allez voir les habitants des chambres du secteur sud, et posez plein de questions à propos du voleur d'eau. Allez au niveau trois, celui de la direction, et parlez au gardien de l'eau. Puis attendez jusqu'à minuit, et choppez le mec qui sort de l'ascenseur. Allez vous planquer un peu plus loin quand votre option de dialogue sera terminée, et laissez-le entrer dans la pièce où il y a toute la flotte. Dès qu'il aura ouvert le coffre, sautez-lui dessus et menacez-le de lui faire sauter la cervelle s'il ne veut pas vider ses poches.

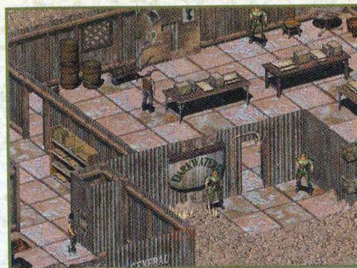
Enfin, allez voir votre supérieur et donnez lui la puce d'eau. Allez au rapport dans la salle des ordinateurs, et profitez-en pour gagner encore de l'expérience en apprenant quelques trucs sur les ordinateurs (utilisez Science sur les ordinateurs). Retournez voir votre supérieur quand vous aurez fait tout ça, et prenez acte de votre prochaine mission. Elle consiste à trouver les super-mutants et leur maître, et à tous les supprimer.

A partir du moment où vous êtes entré dans Nécropolis, vous avez 500 jours pour réussir cette mission. Mais si vous avez fait appel à l'aide des marchands d'eau pour fournir votre peuple, vous n'aurez que 400 jours pour arriver à vos fins.

LA CONFRÉRIE DE L'ACIER

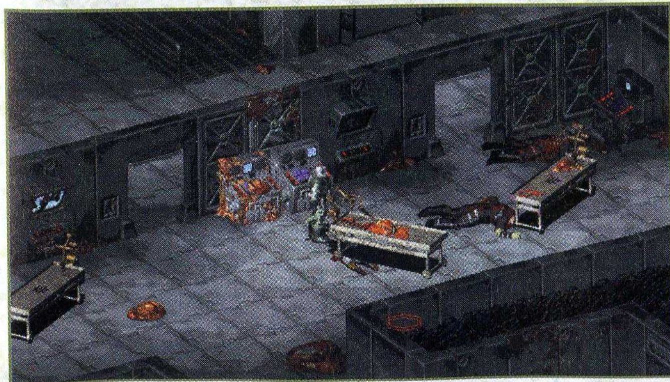
Quand vous arriverez sur place, parlez avec le garde de gauche et demandez à entrer au sein de leur communauté. Acceptez la mission qu'il vous confie. Pour avoir de plus amples renseignements sur l'endroit où vous allez, vous pouvez tenter de discuter avec le garde de droite.

Si vous n'avez pas de corde en votre possession, achetez-en une au Centre. De plus, il est très vivement conseillé d'avoir au moins deux doses de Rad-X et une dose de Rad-Away en votre possession. Mettez le cap sur le lieu nommé "le Rayon". C'est ici qu'est tombée une ogive nucléaire de très forte puissance. Aussi, vous allez prendre du Rad dans la gueule, et en quantité industielle de surcroît. Dès que vous serez arrivé sur place, utilisez tout de suite les doses de Rad-X pour vous protéger des radiations. Ne vous souciez pas de celles que vous viendrez de prendre à votre arrivée, vous ne craindrez rien pour le moment. Attachez votre corde à la grosse poutrelle d'acier qui pendouille au-dessus du cratère, et descendez. Fouillez scrupuleusement l'endroit en vous méfiant des pièges explosifs qui sont sur le sol.



Fouillez tous les corps et les armoires que vous trouverez. Sur un des macchabées, vous trouverez une carte jeune, et sur le type à la grosse armure, vous trouverez un holodisc. C'est la preuve que cherche la Confrérie de l'Acier. Téléchargez les données du disque sur votre Pip-Boy, mais ne ressortez pas tout de suite.

Servez-vous de la carte jeune sur la porte de l'ascenseur qui est au fond du complexe, ouvrez-le, et descendez au deuxième niveau. Vous traverserez des salles jonchées de robots de combat et de surveillance. Même s'ils sont désactivés, explosez-les quand même, ça vous fera du point d'expérience gratuit sans danger. Continuez à fouiller jusqu'à ce que vous trouviez une carte rouge. Servez-vous de celle-ci sur la porte du deuxième ascenseur. L'ascenseur jaune couvre les niveaux de 1 à 3, et l'ascenseur de 3 à 6. Cependant, il faut que vous trouviez la carte bleue pour aller au cinquième niveau. Vous la trouverez sur un des corps du quatrième niveau. A ce même étage, il y a aussi un super ordinateur. Interrogez-le sur tous les sujets pour avoir un maximum de renseignements sur cette base. Allez au sixième niveau, éliminez tous les robots qui sont sur le sol, et allez réparer le générateur. Remontez voir le super ordinateur, re-initialisez le circuit d'énergie principal, et tentez d'entrer dans les commandes de sécurité pour neutraliser les robots de combat. Allez vers l'ascenseur bleu, servez-vous de la carte appropriée sur la porte, et allez au cinquième niveau. Fouillez tout ! Les placards, les cadavres et les armoires, et n'oubliez pas de télécharger tous les holodiscs. Vous trouverez





aussi une armure Tesla, le nec plus ultra dans la protection contre les armes laser.
Ce n'est pas la peine de tenter de prendre la super armure du cadavre du premier étage. Non seulement elle est hors service, mais vous aurez aussi plusieurs autres moyens d'en obtenir une en état de marche.
Ressortez du cratère, allez dans une des régions voisines, et administrez-vous une ou deux doses de Rad-Away. Attention de ne pas vous en injecter plus qu'il n'en faut, c'est un coup à crever d'empoisonnement. Retournez à la Confrérie de l'Acier. Dès que vous arriverez aux étages inférieurs, rangez vos calibres pour vous promener tranquillement. Allez directement au plus bas, au niveau -4, et allez voir le général Maxson. Proposez-lui d'aller explorer le nord, et sortez. Au niveau -3, vous trouverez l'armurerie dans le coin sud-est. Parlez au responsable, et demandez-lui s'il peut vous donner une super armure. Dites-lui que vous allez chercher la pièce manquante de l'armure défectueuse pour vous charger de sa réparation. Allez à la bibliothèque au même niveau, demandez des holodiscs à Vree, et servez-vous des ordinateurs pour augmenter votre savoir. Allez au niveau -2, demandez au médecin de s'occuper de vous si vous êtes irradié ou si vous souhaitez une petite opération. Vous avez en effet la possibilité de gonfler vos statistiques si vous en avez les moyens. La plus petite opération (pour augmenter la force, entre autres) coûte 2 000 $, et la plus onéreuse (pour l'intelligence) 6 000 $. Vous ne pouvez augmenter vos statistiques que de un point, et vous ne pouvez pas en augmenter une au-dessus de 10. De plus, vous ne pouvez pas augmenter deux fois la même caractéristique, et la chance et le charisme ne peuvent pas être augmentés. Allez au niveau -1, et parlez à Talus, c'est le type en armure lourde qui est dans la salle d'entraînement. Demandez-lui l'autorisation d'obtenir plus de matériel, et proposez-lui d'aller secourir l'initié. Observez le combat des jeunes recrues sur le tatami pour augmenter vos compétences en combat à mains nues, puis sortez. A la sortie de la salle, parlez à Michael, le type en armure de combat qui se tient debout derrière une table, et demandez-lui votre matériel. Demandez-lui aussi la pièce manquante de la super armure, en lui confirmant que vous avez eu l'autorisation de retrait. Puis, mentez-lui en lui disant qu'il aura le formulaire incessamment sous peu, mais qu'avoir la pièce en question maintenant vous épargnera une pluie de coups de pied au cul. Quand vous aurez la pièce, descendez au -3 pour réparer la super armure et pour en devenir le possesseur. Si vous n'avez pas réussi à vous la procurer de cette manière, vous pouvez tenter d'aller voler la pièce en question dans les appartements de Rhombus.
Allez secourir l'initié de la Confrérie de l'Acier. Il se trouve au Centre, dans la vieille ville, dans la maison juste au sud en arrivant sur place. Entrez dans la baraque, flinguez tout le monde et libérez-le. Retournez dans la confrérie et allez parler à Talus. Si vous n'avez toujours pas réussi à vous procurer une super armure, vous pouvez lui en demander une en récompense. Notez que durant votre séjour, Vree pourra vous fournir de précieuses informations à propos des super mutants et des nouvelles armes qu'elle développe.





LE CIMETIÈRE

Quand vous arriverez, planquez vos armes. N'allez pas voir maintenant le maire de la ville, Zimmerman, et ce, même si les gardes du portail vous y invitent vivement. Allez au sud de la ville, au sanctuaire, et allez parler à Miles, le chimiste. Acceptez d'aller lui chercher les pièces qui lui manquent. Remontez tout au nord de la ville, et allez à l'est, dans le repaire des Griffemorts. Vous pourrez les approcher de 8 hexagones en toute sécurité ; ils sont pratiquement aveugles. Fouillez le cadavre qui se trouve à côté du mur est du bâtiment pour récupérer les pièces qu'il transportait. Redescendez en ville, et allez voir Smitty le forgeron, il occupe la première maison à l'est en arrivant en ville. Proposez-lui une réparation, faites ce qu'il vous demandera, et allez voir Miles au sud. Acceptez d'aller chercher les livres dont il a besoin dans la bibliothèque du Centre, revenez le voir, donnez-lui ses bouquins, et votre super armure sera améliorée en récompense. Vous pouvez aller voir Zimmerman. Il occupe la deuxième maison à l'ouest en descendant la ville. Parlez-lui, et essayez d'avoir le maximum de renseignements possibles à propos des événements récents. Acceptez sa mission d'aller tuer le responsable de la bande des Blades. Montez au nord, rangez votre flingue et entrez dans le repaire des Blades. Parlez à la jolie femme "qui a le regard triste". Soyez poli, et ne tentez pas de la tuer. Demandez-lui plutôt qui elle compte envoyer en enfer, télédéchargez l'holodisc qu'elle vous donnera, et sortez. Allez à l'est, traversez le repaire des Griffemorts, et allez à la forteresse des marchands d'armes, les Gunrunners. Dites au type qui garde l'accès à la passerelle que vous avez un besoin urgent de parler à son responsable. Entrez, parlez au type bien armé, et dites-lui que vos amis ont un grand besoin d'armes. Puis, proposez-lui d'aller exterminer les Griffemorts moyennant un petit discount sur les armes qu'il peut vous vendre. Allez au repaire des Griffemorts, et tuez tous ceux qui se trouvent à la surface. Puis descendez les escaliers qui se trouvent dans le coin nord-est du bâtiment. Allez tuer la mère. Attention, elle est extrêmement coriace ; elle est plus agressive que ceux de la surface, et possède deux fois plus de points de vie que les autres. Quand vous vous serez débarrassé d'elle, tirez sur ses œufs qui sont dans le coin sud-est de la cave. Remontez, retournez voir les marchands d'armes, et dites-leur que vous les avez débarrassés du problème. Retournez voir les Blades, et donnez-leur un coup de main pour la libération du sanctuaire ; a priori, vous ne pouvez pas sauver Zimmerman. Quand le combat sera terminé, allez voir Razor sur le seuil du repaire des Blades, parlez-lui pour acquérir plus d'expérience dans le combat, puis allez parler au couple qui se tient non loin pour obtenir quelques Stimpacks en guise de présent. Allez à l'ouest du repaire, dans la bibliothèque de Nicole. Allez lui parler ainsi qu'à la goule qui se trouve au sous-sol pour avoir de plus amples renseignements sur les enfants de la Cathédrale.

LA BASE SECRÈTE

Remontez au niveau de votre abri, mais sans y entrer, puis allez plein ouest. Durant ce voyage, il vous est vivement conseillé de vous servir allègrement des armes les plus lourdes que vous pourrez avoir. Vous arriverez sur la base secrète

des super-mutants. N'entrez pas tout de suite, et allez voir le général Maxson en bas de la Confrérie de l'Acier. Rapportez-lui ce que vous avez vu, et dites-lui que vous croyez en l'imminence d'une puissante offensive. Allez voir les anciens, parlez-leur, et il vous donneront un soutien armé pour neutraliser les super-mutants. Cette aide armée n'apparaîtra que quand vous serez arrivé sur la base des super-mutants. Tuez tout le comité d'accueil qui se trouve à l'extérieur, et prenez l'une des radios sur les restes d'un cadavre. Servez-vous de la radio sur le corps du super-mutant, et dites que vous subissez une attaque et que vous avez besoin de renfort. Prenez l'holodisc sur l'un des deux mutants, et télédéchargez-le, puis ouvrez la porte de la base. Tous les super-mutants que vous y trouverez sont lourdement armés, à vous d'être prudent. De plus, un service de sécurité est assuré par la présence de robots de combat. Bien entendu, flinguez tout ce qui pourra vous gêner. Dans votre progression, vous serez amené à franchir deux types de champs de force. Les rouges, qui se trouvent automatiquement devant les cages d'ascenseur, et les verts, un peu plus disséminés dans la base. Pour franchir les rouges, il vous suffit de passer au travers. Cela vous causera de légers dégâts, mais c'est la seule manière d'y arriver. Pour les verts, il faut que vous fassiez une réparation sur la borne qui est sur le côté du passage pour interrompre temporairement l'émission du champ. Vous pouvez aussi neutraliser totalement le champ de force en vous servant d'un explosif sur l'émetteur.



Dès que vous serez entré dans la base, allez jeter un coup d'œil sur l'ordinateur qui est au coin nord-est. Jouez et gagnez une partie de black jack contre lui, puis allez prendre des informations sur les ordinateurs qui sont au milieu de l'étage. A partir de ces mêmes ordinateurs, si vous êtes un bon hacker, vous pourrez couper les alarmes et désactiver les robots de combat.

Les quatrième et cinquième sous-sols sont ceux qui vous intéresseront le plus. Mefiez-vous cependant des pièges qui sont disséminés à travers la base. Vous pourrez toujours essayer de convaincre la prisonnière et son geôlier pour qu'ils vous aident, mais obtenir leur confiance est peut-être ce qu'il y a de plus dur dans le jeu. Allez au cinquième sous-sol, et allez dans la salle des ordinateurs directement si vous avez en votre possession une toge des Enfants de la Cathédrale. Mettez-la, et faites les poches d'un des Enfants de la Cathédrale pour en obtenir une carte de sécurité. Sortez, remettez votre armure, et allez tuer le Lieutenant et le type qui l'accompagne. Le Lieutenant est super dur à descendre : en ce qui me concerne, je n'ai réussi à l'avoir qu'en lui envoyant une douzaine de roquettes en pleine tronche.

Revenez dans la salle des ordinateurs, servez-vous de la carte de sécurité sur l'un d'entre eux, et essayez d'entrer dans le système de sécurité pour qu'il puisse vous donner la liste des codes et leur signification. Sélectionnez la destruction de la base en trois minutes en mode muet, et courez vite vers la sortie. Quand vous serez au dehors, parlez avec les hommes de la Confrérie de l'Acier s'ils vous ont suivi, et partez vite de la carte.

LA CATHÉDRALE

On peut dire tout ce qu'on veut à propos de la Cathédrale, mais la manière forte pour arriver à ses fins dans cet édifice reste la meilleure. Vous pouvez déjà essayer de parler à Laura qui se trouve dans la troisième salle en entrant sur la gauche. Elle vous ouvrira l'accès aux étages supérieurs. Une fois qu'elle sera sortie de la Cathédrale, vous pourrez faire parler les armes. Vous pouvez aussi essayer de dérober le passe à sœur Francis pour monter les étages, vêtir une toge des Enfants de la Cathédrale, descendre frère Morphéus, prendre son passe au troisième étage, remettre votre armure, supprimer sa garde personnelle, puis redescendre vers le rez-de-chaussée comme si de rien n'était... Vous pouvez aussi choisir l'option massacre dès le début. Le seul inconvénient, c'est que ça bouffe pas mal de munitions. Le principal, c'est d'obtenir le signe noir des Enfants de la Cathédrale que Morphéus a sur lui. Dès que vous aurez dessoudé un super-mutant, ou encore un garde, faites-lui automatiquement les poches pour assurer vos munitions. Une fois que le passe sera en votre possession, ouvrez la porte qui donne sur l'accès aux caves. Celui-ci se trouve derrière l'autel de la Cathédrale. Descendez et repérez l'entrée secrète qui se trouve dans la pièce qui est au fond du couloir, au sud-est. Il y aura pas mal de mutants et d'Enfants de la Cathédrale dans le coin, et votre principal souci sera d'essayer de bien viser dans l'obscurité. Entrez dans l'Abri secret, et descendez tous ceux qui vous chercheront des noises. Tachez de pirater les systèmes informatiques que vous trouverez. Pour ce faire, utilisez votre compétence Science dessus. Vous apprendrez notamment la localisation de la base secrète, ce qui vous filera des points d'expérience. Au deuxième niveau, tuez tous les super-mutants et les scientifiques qui sont dans la salle du sud. Dirigez-vous vers les cellules des cobayes humains, et libérez-les en vous servant du terminal qui est mis sur le côté, devant le corridor des cellules. Bien que les prisonniers exploseront en quittant les cellules, vous aurez quand même des points d'expérience. Vous ne tirerez pas grand-chose des autres captifs qui sont dans la salle nord-ouest. Descendez au niveau -3. Evitez la salle des robots, et allez tuer tous les super-mutants que vous verrez. Faites aussi un prix de gros pour les scientifiques que vous trouverez. Quand ils seront tous morts, allez faire le plein de munitions dans le vestiaire des super-mutants, prenez les grenades à impulsions magnétiques, et servez-vous-en sur les robots de combat ; effets garantis. Quand l'étage sera bien nettoyé, vous n'aurez que l'embarras du choix pour en finir avec le Maître. Vous pouvez aller ouvrir les portes qui donnent sur l'ascenseur qui est au nord-ouest. Vous descendrez dans la salle où est entreposée une bombe nucléaire, et, après avoir neutralisé les deux gardes, vous pourrez amorcer son compte à rebours. Vous disposerez de trois minutes pour sortir de la Cathédrale. Vous pouvez aussi aller voir directement le Maître. L'accès à sa salle est au sud-est du troisième niveau. Il y a un long couloir truffé de pièges qui mène jusqu'à lui. Sur place, vous aurez le choix. Soit vous prenez la manière forte, soit vous le poussez à se suicider en lui parlant des femmes super-mutantes. Vous disposerez de trois minutes pour vous tirer de la Cathédrale.

ET VOILÀ...

C'est la fin. Comme il y a plein de manières différentes de se dépatouiller dans cet univers, il y a une bonne quantité de fins différentes à prévoir. Ça donne envie de rejouer. Mais quoi qu'il arrive, il y a fort à parier que les choses qui ne changeront pas dans l'histoire, c'est l'extermination de toute la bande de pillards, l'élévation de la Confrérie de l'Acier comme centre de recherche et comme gendarme du monde, et l'extinction programmée des super-mutants en Nouvelle-Californie. Quant à vous, eh bien vous vous ferez exiler de votre abri ; vous représenterez une trop grande menace pour le pouvoir en place.

Pete Boule



En détresse

GABRIEL LOPEZ

Help ! au secours ! je bloque ! Combien de fois n'avons-nous pas lu ces manifestations dramatiques de dépit et de fureur ? Il faut dire que, cerné de toutes parts par les hordes de programmeurs retors, de scénaristes sadiques ou de traducteurs spécialisés zoulou/hindhoustani, la vie de joueur n'est qu'un long combat contre des tas d'éléments déchaînés. Mettez un peu de baume sur vos plaies, participez à : En Détresse. Envoyez questions et réponses jeux à : Joystick En Détresse, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.

? Questions

DÉMONS ET MANANTS (PC-CD)

Au secours !!! Je suis coincé au niveau 12. J'ai tué les artificiers ennemis, les loups et les guêpes ainsi que les soldats ennemis. J'ai libéré mon artificier, tué les ogres, mais je n'arrive pas à le faire sortir de la petite forêt. Merci d'avance.

Réf.: N°9401, Seigneur Bento

DUNGEON MASTER 2 (PC-CD)

Arrivé face au monstre final du jeu, je suis incapable de le détruire. J'ai essayé de le frapper, de le submerger de drônes d'attaque, de l'exploser, de l'empoisonner à coups de sorts... rien à faire ! Il finit toujours par exterminer mon équipe en m'envoyant ses propres drônes, en reflétant mes sorts et projectiles, en me frappant. Combien de points de vie a-t-il ? Est-il invincible ? Indiquez-moi la bonne tactique pour le vaincre, s'il vous plaît.

Réf.: N°9402, XB-22

DRAGON LORE 2 (PC-CD)

Dans Dragon Lore 2, je suis bloqué à la fin du jeu. J'ai tué l'image de Scottia. Mais l'image du Draracle n'apparaît pas. Y a-t-il quelque chose de spécial à faire pour le faire apparaître ?

Réf.: N°9403, Incognito

CYBERIA (PC-CD)

Voici mon petit problème : lorsque je suis dans le complexe et que j'ai éliminé tout un tas d'individus mal léchés - des salauds quoi - j'arrive dans une zone contaminée. Une fois que je suis entré, je ne peux plus sortir car la dernière porte est condamnée. Si je reste trop longtemps, couic... je meurs. Y a-t-il un moyen de franchir cet obstacle et de quitter la zone contaminée sans trop de dégâts ? J'espère que vous pourrez solutionner mon problème. Salut !

Réf.: N°9404, Gérard

WIZARDRY 7 (PC-CD)

Y en a qui jouent encore à Dark Savant ? Chouette, je vais peut-être avancer un peu dans ce jeu plutôt difficile, que j'ai récupéré dans une compil. Mon problème : j'ai commencé à explorer Orkogre Castle à la recherche du roi des Gorns. J'arrive bien à la salle du trône, mais une grille m'empêche d'y rentrer. J'ai cherché pendant un temps indécent une clef ou un interrupteur, mais rien de rien, nada, que dalle... Comment trouver la clef ? Où trouver le roi ? J'ai aussi de gros problèmes de clefs à l'étage des cachots. Impossible d'ouvrir les grilles avec la magie ou mon voleur. Dans New City, comment trouver l'accès à "l'undercity" qui doit se trouver dans la zone interdite, d'après ce qu'on me dit. Toute aide sera la bienvenue, merci.

Réf.: N°9405, Chiktaba l'Umpani

! Réponses

JEDI KNIGHT (PC-CD)

Réf.: N°8906, Fab94

Tu as plusieurs manières d'arriver à ton vaisseau et de foutre le camp avant que le cargo ne se ramasse méchamment dans la vallée. Le passage par le ventilo n'est pas forcément obligatoire. Si tu as réussi à actionner les interrupteurs (deux dans la grande salle de commande avec cartes, pupitres, etc., qui donnent du temps en plus en activant des rétro-fusées et celui à côté de la manette qui fait descendre le vaisseau), tu as presque réussi. De la salle où tu viens de faire descendre ton vaisseau, il suffit de revenir un peu en arrière. À un moment, tu vas t'apercevoir que tu débouches dans une pièce par un plan incliné et qu'il y a un autre plan incliné symétrique qui descend juste à côté de celui que tu viens de monter. Prends par le nouveau plan incliné. Tu vas arriver à un endroit avec un sas donnant sur l'extérieur. Ouvre-le et sors sur son rebord. Méga cool ! ton vaisseau est juste en face de toi, au milieu de la baie de lancement, en plein vide (Arrgh !). Utilise l'interrupteur sur le côté pour faire monter la passerelle d'accès (vite, vite !). Attention, ne te précipite pas, même s'il reste peu de secondes avant le crash, il faut attendre que la passerelle soit à la bonne hauteur. En plus, le cargo géant est tout de traviole et va falloir traverser la passerelle vite et droit pour ne pas tomber bêtement dans le vide. Saute dans le cockpit et arrache-toi de là. Ouf ! Tu t'en doutais un peu, je pense : il faut faire tous les trajets en hyper-vitesse Jedi, et faire un super-saut pour passer par les cages d'ascenseur à partir de la grande salle de commandes.

Chiktaba le Wookie

SHIVERS (PC-CD)

Réf.: N°9005, Jean-Thibaut

Tu ne trouveras la page 17 du livre des hiéroglyphes qu'arrivé à la fin du jeu, car il s'agit normalement de la dernière énigme. Il faut déjà que tu aies capturé tous les Ixupis, sauf celui de l'électricité qui te servira dans le local du générateur électrique. C'est justement dans ce local que tu découvriras la fameuse page. Pour la mélodie à jouer sur l'orgue, il faut que tu emploies le mode "text on" du jeu pour avoir la portée musicale et que tu composes le 1 6 5 1 6 5 7 4 2 1 en te basant sur le système suivant : numérotation des lignes de 1 à 7 du haut en bas, et des coquillages de 1 à 7 de gauche à droite, la tête du colosse devrait alors s'ouvrir.

Jean-Luc

KING QUEST 6 (PC-CD)

Réf.: N°9102, Thomas

Pour passer les énigmes sur l'île de la montagne sacrée, le manuel du jeu est obligatoire. Pour la première énigme, enfonce le R d'"ignorance", le I de "kills", le S de "wisdom" et le premier E de "elevates". Pour la deuxième énigme, avec l'aide du manuel, enfonce les signes correspondant aux lettres S, O, A et R. Pour la troisième énigme, presse le quatrième rond, puis le premier et enfin le deuxième. Pour la quatrième énigme, regarde la notice et presse les signes correspondant aux lettres D, O, Q et G. Pour la cinquième et dernière énigme, enfonce le A de "all", le S de "silent", le C de "cry", le E de "the", le N de "noble", et le D de "boulders". Tu te retrouves normalement en haut de la falaise. Quelques trucs supplémentaires : attends que la phrase (sentence) flotte jusqu'à la plage et ramasse-là. Ensuite parle avec l'huître. Lis-lui le livre sur la table de négociations. Dès qu'elle baille, prends-lui la perle dans la bouche. Prends le chemin en haut de l'écran. Utilise la fleur sur le gnome au grand nez, le rossignol sur le gnome aux grandes oreilles, le bonbon à la menthe sur le gnome à la grande bouche. La patte de lapin sur le gnome aux grandes mains, l'encre invisible sur Alexandre pour tromper le gnome aux grandes mains. Va à droite des rochers (exclamation point). Touche la pile de livres au centre pour traverser le gratte-papier (bookworm), parle à la veuve noire. Pour détourner son attention, tire le fil qui pend de la toile. Prends vite le bout de papier en haut de la toile. Retourne à la plage. Prends le chemin en haut de l'écran. Prends la bouteille de lait près de l'arbre-chien (dogwood tree). Puis prends la tomate pourrie en bas à droite. Prends un peu de laitue iceberg (les petits objets bleu clair). Retourne à la plage. Enfin, utilise la carte magique pour te téleporter sur l'île de la bête. Là-bas, à toi de te débrouiller. Bonne chance !

TBF, Gabriel

DARK FORCES (PC-CD)

Réf.: N°9104, Logan Kenoby

Je n'ai pas trouvé de réponse pour le sabre laser, mais je connais la réponse pour la troisième charge. À partir de la salle de la deuxième charge, prends le tapis roulant et saute le fossé à droite. Va à la porte rouge marquée d'un Z. Prends l'ascenseur et va à droite, continue au nord et prends les tapis roulants à gauche. Continue et prends ceux à droite. Suis les couloirs, ouvre les portes rouges et continue. Prends le tapis roulant et prends garde à ne pas tomber (droite, haut, gauche, gauche, haut). Actionne l'interrupteur et reviens en arrière. Saute dans le fossé. Actionne les interrupteurs de façon à ce que les traits sur les murs soient alignés, et va dans la salle derrière ce mur. Répète ce que tu as fait pour la première charge, et c'est bon. Bon courage pour la fin !

Obiwan Katarn

DUNGEON MASTER 2 (PC-CD)

Réf.: N°9205, Dargoth

Si mes souvenirs sont bons, pour actionner le déclencheur du 2e étage, il faut déposer un objet dessus (une pierre, par exemple) grâce à un drone de transport (zo ew ros). Pose un objet sur le sol, invoque le drone, place le drone au-dessus du déclencheur en te mettant face à la trappe. Dissipe le drone par-le sort, afin qu'il relâche l'objet. Pour sortir de la pièce aux tables, il faut les détruire avec les boules de feu (ful ir) tirées sur un réflecteur (la boule éclate sur un mur et finit par détruire une table). Il suffit ensuite de profiter de l'espace dégagé en poussant les objets restants. On peut alors détruire les autres tables à coups d'épée et obtenir ainsi la place utile pour sortir et extraire les réflecteurs. À ma connaissance, il est impossible de prendre les deux clés en même temps. Quand tu n'auras plus besoin de l'une d'elles, une fois la porte correspondante ouverte, il faudra la ramener pour l'échanger contre l'autre.

XB-22, TBF

JEDI KNIGHT (PC-CD)

Réf.: N°9206, Un Jedi joyeux

Mince, un mois que Jerec te fait chier ! Je comprends que tu l'aies mauvaise. Voilà de quoi faire la peau du vilain pas beau : D'abord, utilise tout le temps le pouvoir "force protect", pour éviter à Jerec la tentation de t'expédier de jolis petits éclairs obscurs. Ensuite, comme le précise le titre de mission, il faut se démerder pour couper le lien entre Jerec, et la Force de la vallée, pour empêcher l'aut' zigoto de régénérer. Tu as certainement vu que derrière chaque statue de la vallée se trouve un interrupteur inaccessible. Eh bien, les statues s'écartent quand Jerec, s'étant pris quelques baffes, va refaire le plein de super en lévitant dans la salle du haut de la tour. D'accord, il est invulnérable, dans son ptit champ de force perso. Sauf si on appuie à la suite sur les deux interrupteurs des statues. Là, plus de lien avec la force, plus de bouclier non plus. La tactique, c'est de monter souvent en haut de la tour avec le jet ascendant (te cogne pas au plafond, sors du jet en avançant dans la salle du haut) pour récupérer le super-bonus Force (force illimitée pendant un temps limité). Comme ce bonus réapparaît tout le temps, il suffit de le choper à chaque fois et d'abuser de la Force pour se soigner, aveugler l'adversaire, etc. Pour descendre de la tour, ne saute pas, laisse-toi glisser d'une ouverture, le long du mur. Il n'y a plus qu'à abrutir Jerec par de grands coups de sabre laser en mode 2 (mode le plus puissant). Tourne autour de l'adversaire pour l'attaquer de flanc ou de dos ("straffer" avec un déplacement latéral, suivi d'un petit virage du côté qui va bien). Quelques coups bien placés, et papy Jerec va finir par manquer de jus. Il bat alors lâchement en retraite vers la tour pour communier avec la Force. Dès qu'il entre en communion, on entend un bruit de souffle de vent. À ce moment, passe en super-vitesse et cours actionner les boutons derrière les statues. Ça y est, Jerec est en panne d'essence. Fonce dans la salle de la tour. Ki c'est qui flotte sans protection ? Un petit coup de "Rail gun" dans les dents pour réveiller Jerec en sursaut. On attrape le sabre laser et on remet ça avec la méthode "straffing" + mode 2 du sabre, bonus force, etc., jusqu'à ce que Jerec demande grâce. Attention, le temps est limité. Chaque séance de "méditation" rapproche les statues de la tour. Si les statues touchent la tour, Jerec triomphe et il faut recommencer la mission.

Chiktaba le Wookie

LANDS OF LORE (PC-CD)

Réf.: N°9207, Véro

Pour obtenir la clef, il faut remettre en marche la machine grâce au charbon et à la "roue" récupérée au niveau 4. Puis descendre au niveau 2 récupérer la clef. Pour le Hautbois d'Opi, il faut aller voir Dawn qui te donnera le cube de Valean. Ensuite, il faut tuer les orcs pour avoir un deuxième cube pour pouvoir détruire la deuxième barrière.

Incognito



Jeux Crack

Non, non, JEUX CRACK n'est pas une marque de biscottes nordiques, mais bien une rubrique "trucs" contenant de vrais morceaux d'astuces. Pour y participer, envoyez-nous des bidouilles, patches, combines, cheats pour vos jeux favoris. Comme on vous aime bien, voici quelques conseils pour améliorer vos chances de sélection : les trucs seront si possible originaux (pas encore publiés dans Joy) et imprimés. Marquez vos coordonnées sur la feuille même du crack. Pensez aux copains qui vont taper vos codes, et précisez le mieux possible votre truc (version ? jeu en français ? W95 ou DOS ? Qwerty ? codes en majuscules ? où taper le cheat ? etc.). Évitez les indications trompeuses (exemple : mettez en toutes lettres les directions au lieu d'utiliser des flèches. Une flèche ou un symbole peut avoir plusieurs significations). Expédiez vos crackottes (et la suédoise qui va avec) à : Jeux Crack, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex. Au fait, tout crack publié c'est 50 F de gagnés et 300 F pour toute soluce de jeu.

HELICOPS (PC-CD)

Voici un double cheat pour la version complète de ce jeu d'hélicoptères. D'abord des cheat codes :

«:» (deux points)	Affiche Nom du Pilote et permet d'entrer les
Codes IRONMAN	Donne l'invulnérabilité
WHEREAMI	Affiche coordonnées
STAGEWIN	Gagne la mission

À présent, voici un patch pour modifier avec Hédit le fichier de sauvegarde STARTUP.DAT :

Pour les armes et les munitions :

Canon 100	Offsets A2-A3	écrire 2C 01 = 300
Roquettes	Offsets A6-A7	écrire BC 02 = 700
Missiles 1	Offset AA	écrire F0 = 240
Missiles 2	Offset AE	écrire 78 = 120

Pour obtenir 255 vies pour les 5 parties de jeu :

1. Offset	3A	écrire FF Jeu MIKI AKINO
2. Offset	2CA	écrire FF Jeu SHIN OTOWA
3. Offset	182	écrire FF Jeu MICHAEL KNOX
4. Offset	412	écrire FF Jeu JACKIE RAMIREZ
5. Offset	55A	écrire FF Jeu MAD LARRY WASHINGTON

André

CHAOS ISLAND (PC-CD)

Pendant le jeu, appuyez sur les touches Ctrl, Shift, X, S en même temps. Une barre rouge apparaîtra en bas à gauche. Après, il faut taper un des codes suivants, suivi de Enter :

Kill	Tue un ennemi sélectionné
Egg raptor	Donne un œuf de raptor
Egg stegosaur	Donne un œuf de stégosaure
Egg parasaur	Donne un œuf de parasaure
Egg dilo	Donne un œuf de dilophosaure
Egg tricératops	Donne un œuf de tricératops
Egg compy	Donne un œuf de compy
Money #	(# = quantité d'argent voulu)
Win	Gagner la mission
Lose	Perdre la mission
Macleod	Invincible
Clear	Efface la carte
Redmul	Donne un personnage secret (extraterrestre)
Core	Montre des photos des programmeurs
Raggsdale	Montre une liste de codes
Prince	Surprise

Alberto

TINTIN, LE TEMPLE DU SOLEIL (PC-CD)

Voici tous les codes pour la version complète. Les symboles qui forment le mot de passe sont numérotés de 1 à 9, de gauche à droite et de haut en bas (exemple : 2 4 9 signifie le deuxième symbole de la première ligne, le 1er symbole de la deuxième ligne et le dernier symbole de la dernière ligne).

La voiture	2 4 9 (15 % du jeu)
Le wagon	1 3 7 (35 % du jeu)
Le condor	5 6 9 (55 % du jeu)
La chute	2 6 8 (80 % du jeu)

Tbf

FALLOUT (PC-CD)

Voici quelques astuces pour Fallout en version française :

- La puce d'eau se trouve à Necropolis. Au réservoir, allez dans le bâtiment où se trouve Harry (il y a aussi des cuves), allez au fond du bâtiment, dans la pièce à côté de celle où une goule est prisonnière, descendez, descendez encore, allez au niveau 3 de l'abri, prenez la puce d'eau sur l'ordinateur de traitement de l'eau encore fonctionnel.
- Pour vous engager dans la Confrérie de l'Acier, allez à Dépotville,

Allez au Skum pitt, parlez au chanteur pour savoir où se trouve la Confrérie de l'Acier. Allez-y. Parlez à Cabbot. Allez au centre, dans la vieille ville. Allez au bâtiment tout au fond de la rue. Entrez et achetez du Rad-X. Achetez aussi une corde. Allez au Rayon. Prenez deux Rad-X. Utilisez la corde sur la poutrelle métallique. Descendez. Allez prendre l'Holo-disk sur le type en Superarmure. Sortez. Retournez à la Confrérie de l'Acier.

- Pour avoir la Super-armure, il suffit d'être engagé dans la Confrérie de l'Acier. Parlez à Talus et proposez-lui de libérer l'initié retenu prisonnier au Centre. Allez au Centre. Allez dans la vieille ville. Allez dans le premier bâtiment à droite. On devrait vous attaquer. Liquidez tout le monde. Sauvez l'initié. Retournez à la Confrérie. Parlez à Talus et demandez-lui la Super-armure. Ça ne marche pas... Pas de problème ! allez au niveau 3. Parlez au chevalier devant les pièces de Super-armure. Dites-lui que vous allez trouver un motivateur systolique. Allez au niveau 1. Sauvez. Allez parler à Michael. Dites-lui: «Il me faut un motivateur systolique», «Kyle m'envoie retirer cette pièce», «Non», «Quoi, je pensais que l'autorisation était partie hier...», «Écoute, Kyle t'es un gars bien, mais il me faut cette pièce...» Essayez autant de fois que nécessaire. Redescendez au niveau 3. Donnez le motivateur systolique au chevalier. Sauvez. Essayez de réparer l'armure. Il faut au moins 50 % en réparation.
- Si vous avez 40-50 % en jeu et au moins 500-600 caps, allez au casino. Parlez au croupier et posez un objet sur les touches 4 et 1 du pavé numérique. Attendez 30 minutes et voilà, vous avez BEAUCOUP de caps.
- Allez créer un perso. Ne touchez à rien. Sauvez-le. Avec un éditeur hexa, ouvrez le fichier .GCD du répertoire DATA, modifiez le tout dernier chiffre par 23. Chargez votre perso et vous aurez une bonne surprise. Rien d'autre ? Si. Pour avoir 4 compétences, modifiez les séries de FF (il y en a 16) de la fin du fichier par 00 00 00 00 (armes légères), 00 00 00 01 (armes lourdes), etc.
- Pour améliorer vos stats, allez au niveau 2 de la Confrérie de l'Acier, parlez au docteur. Il peut augmenter votre force, votre agilité, votre perception, votre endurance, de 1 point, moyennant finance. Il peut aussi augmenter votre intelligence de 2 pts. Faites-vous opérer de l'intelligence. Et utilisez 2

Psycho (pour baisser l'intelligence), refaites-vous opérer. Attention, certaines opérations peuvent être dangereuses, sauvez avant.

- Pour porter autant que vous voulez, faites du troc (il y a un bug qui fait dépasser votre charge maximale).

- Pour faire ce qui suit, il faut que vous ayez tué le Lt des Mutants dans la base et pris la clé spéciale qui se trouve dans l'armoire de gauche. Il faut aussi que vous ayez un TRES bon niveau de passe-partout. Dans le niveau 3 de l'abri de la Cathédrale, vous avez sans doute vu la porte verrouillée (dans le dortoir des mutants), qui bloque un ascenseur. Déverrouillez-la. Déverrouillez l'ascenseur. Descendez. Déverrouillez la porte. Vous voyez l'espèce de boule reliée à un ordinateur ? C'est une bombe A-T-O-M-I-Q-U-E. Utilisez la clé sur l'ordinateur. Je ne vous dis même pas la suite, c'est tout à fait logique....

- Pour tuer le Maître, vous pouvez aussi lui parler des mutants femelles (à condition que vous ayez lu l'Holo-disk des expériences de Vree). Il va donc se suicider...

Mathieu

STREET OF SIM CITY (PC-CD)

Pendant le jeu, appuyez sur Ctrl + Alt + X pour ouvrir une boîte de dialogue. Il ne vous reste plus qu'à entrer l'un des codes qui suivent :

BEEFCAKE BEEFCAKE	Toutes les armes et munitions.
LOCK AND LOAD	Munitions au maximum.
MOON	Gravité lunaire.
MARS	Gravité martienne.
EARTH	Gravité normale (terrienne).
JUPITER	Gravité jupitérienne.
MR FABULOUS	Véhicule invulnérable.
IM BACK	Réparation automatique du véhicule.
SAMPO	999999 $ supplémentaires.
COW FRAGS	Affiche fragments dans fenêtre de progression axelerator.

Pendant le jeu, appuyez sur la touche Ctrl et tapez :

MUCHMONEY	Donne 130 000 dollars
ALLWEAPONS	Toutes les armes
HELPME	Réparation instantanée
AGGRESSOR	Munitions infinies
BOOSTER:	Méga accélération

Francis

HEAVY GEAR (PC-CD)

Cheat codes (clavier Qwerty) à rentrer en cours de partie, en maintenant les touches Ctrl, Alt et Shift :

BEDOUINPRINCE : Invulnérable

CHECKMATEIN2 : Passer au niveau suivant

HESBACKANDHESGOTAGUN : Munitions illimitées

DEPLIKESPUDDING : Mode vue libre (Ctrl + flèches pour changer)

Grégoire

BATTLEZONE (PC-CD)

Patches pour Battlezone version française intégrale :

(xx/tf)	Modification du nombre de fragments de biométal
(zz/tp)	Modification du nombre de pilotes
Avec xx	Représente le nombre de fragments utilisables
zz	Représente le nombre de pilotes disponibles
tf	Représente le nombre total de fragments
tp	Représente le nombre total de pilotes

Éditer une sauvegarde (game?.sav) avec un éditeur héxadécimal (par exemple : hedit), puis recherchez la chaîne hexadécimale :

01 00 00 00 04 93 04 00 xx 00 00 00 04 92 04 00 tf

00 00 00 04 86 04 00 zz 00 00 00 04 93 04 00 tp

Les deux chaînes précédentes se suivent et xx, tf, zz, tp sont les valeurs héxadécimales définies préalablement.

Hervé

GRAND THEFT AUTO (PC-CD)

Eh ! Bande de voyous. Vous voulez diriger les villes à vous tout seul ? Bon, ben j'ai un truc : si les flics vous poursuivent et que vous avez du mal à les semer, mettez-vous contre un trottoir et resserrez-vous contre un immeuble ou une maison. Collez votre portière conducteur contre la façade et là, miracle. Les flics tournent autour de votre caisse. Au bout d'un moment, ils partiront ou s'ils sont un peu gênants, pas de problèmes. Quand ils passent devant où derrière votre caisse, n'hésitez pas à débloquer le frein à main et passez la vitesse supérieure ou la marche arrière. Faut dire que l'IA est pas très intello. À bons voleurs... Salut !

Olivier the killer

JEDI KNIGHT, MYSTERIES OF THE SITH (PC-CD)

Voici une astuce pour cet add-on qui va vous permettre d'éviter bien des crises de nerfs. Pour battre le double de Mara Jade au niveau 12, rien de plus simple : utilisez le pouvoir de vision afin d'éviter qu'elle ne vous éblouisse. Ensuite, il faut l'attirer en dehors de la pièce, ceci n'étant qu'une question de patience. Lorsque vous êtes sorti et que vous vous retrouvez au niveau de l'arbre noir, il vous faut de nouveau la conduire jusqu'au deux statues qui gardent la grande porte pyramidale. Arrivé à la porte, préparez votre sort d'invisibilité et attendez que votre double soit derrière vous. À ce moment, devenez invisible et passez entre les deux statues (utilisez le sort de célérité pour franchir le trou). Après être passé, placez-vous en retrait des deux statues jusqu'à ce que votre double vous rejoigne. Quand il sera tombé dans le trou, il vous faudra lancer votre sort d'invisibilité pour aller vous cacher derrière la statue à votre gauche. Quand votre sort s'arrêtera, votre double recevra tous les éclairs qui vous étaient destinés. Il ne reste plus qu'à rester caché, en évitant de vous faire déloger par votre double, en la repoussant, si besoin est, par un coup de sabre, et surprise... sa mort est pratiquement immédiate. Pour battre Kyle, cette fois-ci au dernier niveau, placez-vous sous la gravure qui représente une femme assise, et rengainez alors votre sabre. Voilà, vous l'avez battu (ah, ces femmes!).

Dark

SUB CULTURE (PC-CD)

Pour avoir beaucoup de fric :

Pendant le jeu, tapez le code WONGA.

Aquaman

ANGEL DEVOID (PC-CD)

Cette astuce n'est pas un cheat mode, mais un "Easter Egg" qui permet de découvrir l'équipe de développement. Après la prison, repérez une pièce avec quatre portes et un élévateur. Entrez dans l'élévateur et tapez le code "666".

Francis

WORMS 2 (PC-CD)

Outre **SUPERSHOPPER** et **GOD-MODE** que tout le monde connaît, voici quelques nouveautés pour Worms 2. À taper pendant le jeu, quand c'est à votre tour de jouer.

Commencez par appuyer sur la touche Backspace (juste au-dessus de Return) et ensuite faites :

BACKFLIP : Appuyez deux fois sur la touche située au-dessus d'entrée pour obtenir le saut périlleux arrière. Très utile, car il va très haut.

HIGHJUMP : Permet le super saut. Génial !

REDBLOOD : Du sang lorsque vous frappez les vers. Pour le fun.

SUICIDEBOMBER : Explosion géante lors de votre mort. Un bon moyen de vous venger d'une défaite.

Une fois tapé le code, utilisez de nouveau Backspace. Si le code est bien validé, votre ver s'agite de plaisir et un **OK** apparaît.

Enfin, il y a un code pour jouer aux niveaux du premier épisode, mais je ne l'ai pas trouvé. À vous de faire.

Mais au cas où vous vouliez tricher de façon honnête(!), rien de plus simple. Positionnez-vous au-dessus de la tête d'un

adversaire et posez ensuite une grenade rouge avec la flèche orientée vers le bas au maximum. Toutes les autres bombes lui exploseront alors sur la tête et il mourra du premier coup. En plus, ce qui est pratique, c'est que cette explosion est de faible portée, pas besoin de se cacher au loin. Autre truc simplissime, sachez que pratiquement toutes les bombes à retardement explosent immédiatement, si vous pressez Espace une seconde fois. Quand vous voyez un attroupement d'ennemis, combinez ce truc avec l'autre plus haut, en mettant la bombe à 5 secondes (maximum de retardement) et en posant un truc du genre super banana bombe. Appuyez un fois pour faire exploser la bombe ET une deuxième fois pour les petites bananes. Pensez à vous cacher, ça va très loin, ce machin. Maintenant, si tout le monde ne meurt pas, allez émigrer au pays des ratés...

Sushi le Samaritain

WRIGGLERS (PC-CD)

Codes d'accès aux différents niveaux :

02)	3351	12)	7034	22)	5330	32)	2511
03)	8880	13)	3875	23)	1014	33)	3543
04)	6089	14)	2183	24)	6526	34)	7731
05)	6131	15)	4616	25)	4776	35)	9054
06)	7062	16)	9063	26)	9486	36)	1824
07)	2700	17)	3492	27)	9662	37)	8483
08)	9138	18)	3267	28)	1955	38)	4160
09)	4252	19)	5338	29)	2599	39)	1288
10)	5198	20)	7057	30)	8730	40)	1826
11)	1931	21)	3870	31)	1454	41)	9167

Alberto

STARCRAFT (PC-CD)

Voici quelques cheat codes pour Starcraft version anglaise. Appuyez sur
Entrée et tapez les codes suivants (attention aux majuscules) :
Game Over Man : Perdre la mission en cours.
Power Overwhelming : Mode Dieu, pas de dégâts sauf en se tirant dessus.
Staying alive : Durée Mission infinie, même objectifs remplis.
There is no cow level : Gagner la mission en cours.
Whats mine is mine : 500 minéraux supplémentaires.
Breathe deep : 500 unités de gaz supplémentaires.
Something for nothing : Donne tous les upgrades.
Black Sheep Wall : Dévoile la carte.
Medieval man : Donne les upgrades maximum à l'unité sélectionnée.
Modify the phase variance : Construire tous bâtiments et unités sans avoir besoin des équipements requis (bâtiments, modules).
War aint what it used to be : Supprime le Fog of War.
Food for thought : Construire des unités sans limite de ravitaillement.
Ophelia : Écrire "ophelia", puis Enter + le nom de la mission où vous désirez aller.
Get out of my way : Invulnérabilité.
Ucla : Affiche "Go bruins!".
On screen : Toute la carte visible.
Spam : Affiche des insultes.
Spam : Déconnecte de Battle.net
Dig up : Montre les Zergs enterrés.
Gimme fuel : Donne du minerai.
Gimme fire : Donne du gaz.
I got gas : Donne 10 000 de Vespene gas.
Ale : Monte les Marines en mk9.
Coffee : Monte tous les Terrans en Bersek (en mk9).
Long live the queen : Monte tous les Zergs de la carte en mk9.
It's a bird ! a plane ! it's dead ! : Détruit toutes les unités volantes.
I smell a rat : Désactive tous les cheats.
Nucular winter : Balance une bombe A au hasard sur la carte.
Armeggedon : Détruit toutes les unités.
Pickpocket : Vous avez la moitié des ressources de l'ennemi.
Fart : L'ennemi perd tout son gaz.
Dig dug : Montre les Zerg enterrés.
ContactLends : Montre les unités camouflées.
Tommyknockers : Appelle quelques space critters.

Darkyle : Dark Angel

MDK (PC-CD)

Pour être invulnérable dans MDK, il suffit de patcher :
Dans la version DOS du jeu, à l'aide d'un éditeur hexa, éditez "MDK.EXE". Allez à l'offset 672731 (A43DB en hexa) et remplacez 29C2 par 9090. Dans la version Windows 95, c'est "MDK95.EXE" qu'il faut aller patcher à l'offset 476955 (7471B hexa) ; remplacez également 29C2 par 9090. Bien entendu, pour éviter tout ennui, faites d'abord un backup du fichier avant de tenter de le modifier.

Miko

EXHUMED (PC-CD)

Tapez les codes suivants en cours de jeu :

DOORS	Ouvre toutes les portes du niveau.
LOBOCOP	Toutes les armes.
LOGOSPHERE	Toute la carte.
LOBOXY	Affiche vos coordonnées.
CREATURE x	Fait apparaître une bestiole, avec x comme suit :
X=0	Anubis
X=1	Araignée
X=2	Momie
X=3	Piranha
X=4	Basset
X=5	Magmantis
X=6	Am-Nit
X=7	Set
X=8	Kilmatikhan
X=9	Alien1
X=10	Alien2
X=11	Omen

Romain

EXTREME ASSAULT (PC-CD)

Voici un double cheat pour la version complète ce superbe jeu. En hélico ou en tank, l'assaut sera extrême et les sensations encore plus fortes jusqu'à recevoir la médaille en chocolat après avoir anéanti tous les extraterrestres avec la panoplie complète d'armes gonflées au maxi. Le final sera terrrrrrible...

Cheat pour la carte Action Replay :

+XA3515F926	BOUCLIER D'ÉNERGIE AU MAXI
+XA35175406	ROQUETTES TÉLÉGUIDÉES = 6
+XA3516E8FF	MUNITIONS RAZOR
+XA3516E926	MUNITIONS RAZOR = 998
+XA3516ECFF	MUNITIONS LASER
+XA3516ED26	MUNITIONS LASER = 998
+XA35176863	BOMBES FURTIVES = 99
+XA35173063	THUNDERBOLTS = 99
+XA3516F0FF	MUNITIONS FIRE FLASH
+XA3516F126	MUNITIONS FIRE FLASH = 998
+XA351734FF	TEMPS MISSION
+XA351735FF	TEMPS MISSION = 18:12

À présent, un patch pour modifier les fichiers de sauvegarde :
Le programme enregistre automatiquement les fichiers de sauvegarde, après chaque mission, dans le répertoire EXTREME\SAVEGAME. Les fichiers à modifier sont ceux qui se terminent par l'extension .BIN et ne font que 98 octets.
Exemple : P2L03M10.BIN
P2 représente la difficulté choisie au départ : P0 ou P1 ou P2 ou P3
L03 représente le niveau terminé : L01 à L06
M10 représente la mission terminée dans le niveau : M01 à M12
Il suffit donc de modifier ces fichiers pour obtenir toutes les armes et remplir jusqu'au débordement les magasins de munitions.
•CANON RAZOR Offsets 28-29-2A
écrire FF FF FF = 1677721
•CANON LASER Offsets 2C-2D-2E
écrire FF FF FF = 1677721
•ROQUETTES Offsets 44-45
écrire ED 10 = 2797
•BOMBES Offsets 48-49
écrire FF FF = 65535
•THUNDERBOLTS Offsets 4C-4D
écrire FF FF = 65535
•FIRE FLASH Offsets 40
écrire 01 = actif
•FIRE FLASH Offsets 30-31-32
écrire FF FF FF = 1677721
•ÉNERGIE Offsets 1C-1D-1E
écrire FF FF FF = beaucoup

André

INTERSTATE '76 (PC-CD)

Pour changer de véhicule, créez des variantes de la Phaedra Rattler avec les noms suivants (notez qu'il s'agit de noms d'engins à l'envers) :

RETPOCILEH	Pour piloter l'hélico
KNAT	Pour conduire le tank

Alberto

INCUBATION (PC-CD)

Voici quelques cheat codes à taper au menu principal du jeu (choix de mission...) :

IX1	Pour avoir toutes les missions
IX2	Booste votre équipe à 500 en équipement
IX3	Booste la compétence à 10
IX4	Aller à la mission suivante

Ripley

ROAD RASH (PC-CD)

Quelques cheats codes :
Au cours du jeu, entrez XYZZY pour activer le mode triche. Ensuite, tapez l'un des codes suivants :

YES,OCCIFER	Élimine un policier
BRIBE	Élimine un policier
SPOON!	Donne de la nitro
THWACK!	Donne la chaîne
K'THUNK!	Donne le bâton
PLUGH	Désactive le cheat mode

Si la police vous pose problème, il suffit de lui infliger quelques coups de poing et de pied avant qu'elle ne vous arrête.

Paul

CONQUEST EARTH (PC-CD)

Après avoir choisi votre race, dans l'écran de difficulté, tapez l'un des codes suivants pour accéder aux niveaux :

KICKS BUTT	Niveau 5
TRIFFIDS	Niveau 10
JUPITER	Niveau 15
BIG GREEN MONSTER	Niveau 20
H G WELLS	Niveau 25
TRIPOD	Niveau 30

Francis

FALLOUT (PC-CD)

Voici une astuce que j'ai trouvée moi-même comme un grand, au sujet du jeu Fallout. Vous n'avez pas encore fini ce jeu ? Ni vu sa fin ingrate ? Pas assez d'expérience ? Heureusement que tonton Actarus est là ! Cette astuce permet d'obtenir 1 000 points d'expérience autant de fois qu'on le veut. J'explique :

- Allez à Boneyard.
- Allez parler au leader des Blades à Downtown.
- Dites-lui que vous vous chargez du problème d'approvisionnement des armes avec les Gunrunners, en tuant les Deathclaws.
- Allez ensuite deux écrans vers l'est voir les Gunrunners pour parler avec leur chef Gabriel (attention aux Deathclaws !). Dites-lui que vous vous chargez des Deathclaws.
- Retournez un écran vers l'ouest et tuez tous les Deathclaws. Récupérez les objets sur le marchand mort se trouvant à l'est du bâtiment. Allez tuer la reine Deathclaw (c'est comme Aliens !!!) en prenant l'escalier du grand bâtiment.
- Ensuite, allez voir Gabriel et dites-lui que vous voulez des armes comme récompense. Voilà, 1 000 points d'expérience et plein d'armes !
- Pour récupérer d'autres points d'expérience, il suffit alors de retourner un écran vers l'ouest et d'attendre le jour suivant (faites avancer le temps). Allez voir de nouveau Gabriel et dites-lui la même chose : miracle, 1 000 points d'expérience supplémentaires.
- Refaites la même manip autant de fois que vous le désirez.
- Allez voir Miles le chimiste à Adytum et dites-lui que vous avez récupéré ce qu'il cherche (sur le marchand) : faites ce qu'il demande. Allez voir Smitty, et si vous avez le Plasma Rifle (acheté chez les contrebandiers), il vous le transformera en Turbo Plasma Rifle.
- Allez voir Miles si vous avez la Power Armor (récupérée chez les Brotherhood of Steel) et le bouquin qu'il vous demande de chercher à la bibliothèque du HUB. Vous aurez alors la Hardened Power Armor (l'armure ultime !).
- Attention, si vous voulez finir ce jeu, ne sous-estimez pas les skills : Science, Repair, Gambling !!! Ne faites pas attention à unarmed, Melee Weapons, Doctor, First Aid, Sneak, Steal, Trap, Speech et Outdoorsman qui ne sont pas si utiles que ça.

Actarus

F22 RAPTOR (PC-CD)

Pour les possesseurs de processeurs en technologie MMX, appuyez sur T puis tapez "mmx proof". Vous pourrez alors en profiter.

Eric zeu rédde

ALERTE ROUGE, OPÉRATION M.A.D. (PC-CD)

Si vous avez l'extension "operation M.A.D.", il existe une unité secrète supplémentaire : le tank caméléon. Pour l'obtenir, éditez le fichier EXPAND2.MIX (ou EXPAND.2) à l'aide d'un éditeur hexa, après avoir créé une copie de secours. Cherchez le mot "stnk". Juste en dessous, vous devriez trouver une option "techlevel=-1". Validez le caméleon en mettant "techlevel" à 1, sauvez le fichier modifié. Attention, prenez bien soin que le nouveau fichier fasse la même taille que l'ancien, pour éviter tout plantage.

Victor

DUKE NUKEM 3D (PC-CD)

Vous connaissez tous les codes pour Duke Nukem 3D. Mais il en reste un, qui est une curiosité. Il permet de transformer les monstres en obstacles une fois morts. Tout d'abord, tapez deux fois DNMONSTERS (ou DN,ONSTERS en Qwerty) pour faire disparaître et réapparaître les monstres, puis tapez DNMONTRE (ou DN,ONTRE). À présent, si vous tirez sur un cadavre, la balle est arrêtée par une sorte de champ de protection. De plus, on est maintenant obligé de contourner les morts. Pour désactiver le code, retapez DNMONTRE (il faut parfois insister).

Le Doc

PHANTASMAGORIA 2, OBSESSIONS FATALES (PC-CD)

Voici tous les codes des énigmes de Phantasmagoria 2. Dans l'ordre d'utilisation au cours du jeu :

BLOB : Code de Curtis pour entrer dans le réseau avec son ordinateur.
RATOUN : Code qui lui permet de retrouver son fichier dans l'ordinateur.
CONTAMINATION, REVELATION, PROFANATION : Pour les mémos qui se trouvent sur le petit papier jaune.
CARPE DIEM : Code de Paul Warner pour entrer sur le réseau.
CARPE DIEM : Pour entrer dans le dossier Archives.
BLACKLOTUS : Pour augmenter le niveau de sécurité de Curtis.
91058 : Pour ouvrir la porte du sous-sol.
ROSETTE : Pour accéder à l'ordinateur du projet au sous-sol.

Joël

TWISTED METAL 2 (PC-CD)

Pendant le jeu, tapez "glorious" et ensuite :

DIVINE	Mode invincible
ALLUCANEAT	Vie éternelle
DOUBLEDOWN	Armes suprechargées
HOLYSMOKES	Armes infinies
SLAMFEST	Super Slam
GIMMEMORE	De nouvelles armes
2HOT	Homing Napalm
CUSUCKA	Méga armes
FRAMERATE	Montre les fps

Pendant le jeu, tapez ces touches rapidement :

R,L,D	Mine
R,L,U	Napalm
U,U,R	Bouclier
U,U,L	Super saut
L,R,D	Attaque par derrière

Sky

MOTO RACER (PC-CD)

Il n'y a jamais eu assez de codes pour ce jeu. Pour activer le compteur d'images

/seconde, lancez le jeu par : MOTO.EXE - ijklmnop. Ensuite, dans le jeu, tapez sur Ctrl + F1 deux fois, pour activer le compteur dans le coin en bas à gauche.

VOXEL

LITTLE BIG ADVENTURE 2 (PC-CD)

Le CD-Rom de LBA 2 ne contient pas seulement le hit d'Adeline. Il suffit d'aller dans le sous-répertoire "UNSUPP" puis ensuite dans "POPCORN". Vous découvrirez alors le premier jeu créé par Frédéric Raynal, le créateur de génie d'Alone In the Dark (le premier, mais aussi le meilleur), de LBA et de Time Commando. Popcorn, les anciens s'en souviendront sûrement, est un genre de casse-briques.

Fox Mulder

QUAKE 2 (PC-CD)

Astuces et codes pour la version complète de Quake 2 :
Codes à entrer dans le fichier CONFIG.CFG :
- Pour changer son nom, recherchez la ligne SET NAME "PLAYER" et remplacez PLAYER par le nom de votre choix.
- Pour enlever le viseur, si ce dernier vous gêne, recherchez la ligne SET CROSSHAIR «x» et remplacez la valeur x par 0.

Un niveau caché :
Dans le level "RECIEVING CENTER", vous trouverez une petite cascade d'eau. Prenez votre élan et sautez dedans. Vous aboutirez au level "SUDDEN DEATH". Il n'y a pas de monstres, mais plein d'objets qu'il faut ramasser dans un temps limité. Dépêchez-vous !

Vous voulez jouer un level particulier, sans vous taper les autres ?
Sur la console (touche petit 2, dans le coin haut à gauche du clavier), tapez ce qui suit :

POUR JOUER À...	TAPEZ SUR LA CONSOLE...
Warehouse unit	exec warehouse.cfg
Jail unit	exec jail.cfg
Mine unit	exec mine.cfg
Factory unit	exec factory.cfg
Power unit	exec power.cfg
Biggun unit	exec biggun.cfg
Hangar unit	exec hangar.cfg
City unit	exec city.cfg
Boss levels	exec boss.cfg

The Quake Master

NEED FOR SPEED 2 SPECIAL EDITION (PC-CD)

Au menu principal, tapez :
CHASE : Pour que les 'oitures empruntent le même chemin que vous.
RUSHHOUR : Pour que le trafic soit encombré.
ROADRAGE : Pour envoyer tout le monde dans le décor, en klaxonnant !
KCJONES : Pour avoir la voiture arc-en-ciel (carte 3Dfx indispensable).
ROADRAGE : Appuyez sur "H" pour créer des accidents parmi vos concurrents.
Tapez plein de fois GO suivi d'un nombre entre 18 et 51 pour changer de véhicule (tapez le code au moins 5 fois à la suite pour qu'il fonctionne).
En cas de record, utilisez "SILSPD" lorsque vous saisissez votre nom. Vous aurez une voiture plus lourde, et donc plus stable dans la course suivante.

BenFfils

PERFECT WEAPON (PC-CD)

Quelques cheat codes et codes de niveau :

DBDBBABA	Glace
ADDCAADC	Jardin
ACBABBCC	Forêt
ADDDCACC	Désert
DDBDBBCA	Planète
GMGODM	Invincibilité

Paul

LE CAUCHEMAR DE PPD (PC-CD)

Je suis sûr que vous aussi, vous avez rêvé d'en faire, des conneries, des belles, des grosses comme Chirac. Et bien, c'est possible ! Si vous passez par l'Élysée, comme ça par hasard, allez donc faire un tour à l'endroit où il y a la galerie des tableaux des présidents de la République, et appuyez sur le symbole radioactif. Lorsque le panneau d'activation du lancement des missiles nucléaires apparaît, n'entrez pas le code BB166447 comme vous le dit Chi-chi, mais entrez plutôt PILEPOIL, puis appuyez sur le gros bouton rouge. Si, si, vous savez bien, celui sur lequel vous essayez d'appuyer à chaque fois... Surprise ! P.S. : au fait, n'oubliez pas de sauvegarder avant, au cas où...

Ebola

TOMB RAIDER 2 (PC-CD)

Si vous rêvez d'avoir le scooter des neiges, plus rapidement... Ceci est pour vous !
Après avoir passé les boules de neige, la vitre de glace et que vous soyez arrivé en face du fleuve, sautez directement dans l'eau (Grand Plongeon; ne pas sauter en arrière !!!). Cherchez à gauche de Lara un petit rebord blanc, sur lequel il faut monter. Ensuite grimpez sur le mur blanc (le seul, un peu craquelé) jusqu'au dessus. En haut, mettez-vous dans le coin (droit, "au fond"). Reculez-vous au maximum, et placez-vous de manière à avoir l'autre angle (dirigé vers la rivière) en face de vous. Là, courez et sautez à la dernière minute. Et voilà, vous êtes sur l'autre montagne. Prenez la trousse de soin, sautez sur la plate-forme blanche en face de vous, grimpez sur les trois autres plates-formes et juste avant la pente vous monterez vers le scooter (et pour les sadiques, il y a même moyen d'écraser les ennemis avec ledit scooter).

Vincent

THE CURSE OF MONKEY ISLAND (PC-CD)

Voici les réponses (Rx) à faire aux insultes (Ix) des pirates :

I1 Aucun adversaire ne m'a jamais résisté !
R1 Ta mauvaise haleine a suffi à tous les étouffer.
I2 Tu as autant d'allure qu'un singe en déshabillé.
R2 Je ressemble tant que ça à ta petite amie ?
I3 Comment fais-tu donc pour être aussi laid ?
R3 Sans compter tous tes rencards au lycée !
I4 Dans toutes les Caraïbes, mes exploits sont célébrés.
R4 J'achète jamais en hypermarché !
I5 Tremble, moustique, je suis la terreur des océans !
R5 On t'avait déjà dit que t'avais la même tête que Rantanplan ?
I6: Tu préfères être enterré ou incinéré ?
R6 Si tu restes dans le coin, je préfère être fumigé.
I7 Je vais t'embrocher comme un dindonneau rôti !
R7 Dans peu de temps, tu ne seras plus qu'une immonde bouillie !
I8 Tu restes muet devant mon sens de la répartie ?
R8 C'est pas possible, tu te rinces la bouche à l'aïoli !
I9 Je ferai la fête le jour où tu seras exterminé.
R9 Tu devrais peut-être te mettre au décaféiné.
I10 Que le ciel me protège ! Tu ressembles à un revenant.
R10 Pour te conserver entier, je ne vois que le formol au piment.
I11 Je vais te mutiler, t'embrocher et te finir en fricassée !
R11 Ton odeur me fait l'effet d'une bouche d'égoût mal refermée.
I12 Tu as appris à manier le sabre dans une boîte de nuit ?
R12 Ton problème, c'est que tu fais encore pipi au lit !
I13 Je te pourchasserai jour et nuit !
R13 Sois beau joueur ! Fais pas de chichis.
I14 En garde, mon ami !
R14 Ça a déjà été dit et redit...
I15 Pour l'humanité, ta mort serait un soulagement.
R15 Te tuer serait faire œuvre d'assainissement.
I16 Quand il t'a vu naître, ton père a dû se sauver en hurlant.
R16 Mon père, au moins, n'était pas un truand !

Jonathan